（2008）京新出报刊增准字第（563）号

Popsoft

2008贺岁版

大众软件®



www.popsoft.com.cn

电脑应用和娱乐的第一选择

《魔兽世界——巫妖王之怒》典藏图文指导全书 增刊

随刊赠送魔兽世界新手卡一张
《魔兽世界》集换式卡牌三张

WORLD OF WARCRAFT
魔兽世界
巫妖王之怒

随刊赠送《魔兽世界》集换式卡牌三张，随机开出可在《魔兽世界》中兑换的独特物品
随刊赠送魔兽世界新手卡一张，有效期至2009年12月31日

- 资料片种族天赋变化分析
- 九大原有职业资料片新天赋、技能详尽分析与天赋推荐
- 首个英雄职业死亡骑士最全面介绍、技能详解与养成之路
- 诺森德大陆基础地理志
- 新增成就系统超详细完全指南
- 新派系的声望提高与奖励
- 16大副本流程攻关指南
- 全新战场与竞技场之展望
- 新商业技能铭文入门指引
- 资料片新属性换算公式详解



《魔兽世界——巫妖王之怒》

高级典藏图文指导全书

《大众软件》编辑部



主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
编辑出版：大众软件杂志社
名誉社长：高庆生
社　　长：宋振峰
总　　编：宋振峰

执行主编：王晨
编 辑 部：田震（主任）　答笛（副主任）
栏目编辑：杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者：汪铁　李刚
责任编辑：汪澎 杨文韬 朱良杰
电　　话：010-88118588-1200
传　　真：010-88135594
通信地址：北京市海淀区亮甲店130号
恩济大厦5层
邮政编码：100142

广 告 部：高建京（主任）
李怀颖（副主任）
电　　话：010-88118588-8800
传　　真：010-88135623
发 行 部：陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话：010-88118588-1602
传　　真：010-88135614

平面设计：平龙飞 林静 汤瑛 张子祚
印　　刷：香河华林印务有限公司
刊　　号：ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号：82-726
读者俱乐部：010-88118588-8000
广告许可证：京海工商广字第8068号
出版日期：2008年11月30日
零 售 价：人民币29.8元

（2008）京新出报刊增准字（563）号

感谢马岩、王伟、白冰、李晶、刘庆、闫敏、罗希、张克然、周章涛、黄祥铮对本刊的贡献，感谢Yogomove、Elsha、绯红月影对本刊提出的有益的意见和建议。





诺森德位于艾泽拉斯世界的极北之地，是一块被寒冰覆盖的大陆。它同时也是亡灵天灾的源头，巫妖王的老家。随着黑暗之门的打开，巫妖王阿尔萨斯的不死军团将横扫大陆。想要阻止他们对艾泽拉斯大陆的毁灭，必须前往冰封的诺森德并生存下来，阻止阿尔萨斯甚至挑战巫妖王。

正如上面所说，到了诺森德大陆，首先要生存下来，了解它的地理环境。实际上，诺森德和外域有很多共通的地方，都是一个不分阵营的主城（达拉然和沙塔斯），还有十个左右的独立区域组成，外域有七张地图，诺森德则增加到十张。

暴雪考虑了之前在“燃烧的远征”中新手区域因为玩家太多而出现的种种弊端，准备了“北风苔原”和“嚎风峡湾”两块新手区域，确实是体贴玩家的设定。

主城达拉然也不像沙塔斯那么轻易就可以到达，法师朋友们可以小小的得意一下……

考虑到勇士们在诺森德的冒险还处在开始阶段，我们只给出了各区域的示意简图，并针对每个区域，给出了适合练功级别、联盟部落双方的据点分部及矿产、草药分布等情况，起到一个入门指引作用。

新增区域及系统变更

诺森德大陆 NORTHREND

冰冠冰川 ICECROWN

风暴峭壁 STORM PEAKS

祖达克 ZUL'DRAK

灰熊丘陵 GRIZZLY HILLS

嚎风峡湾 HOWLING FJORD

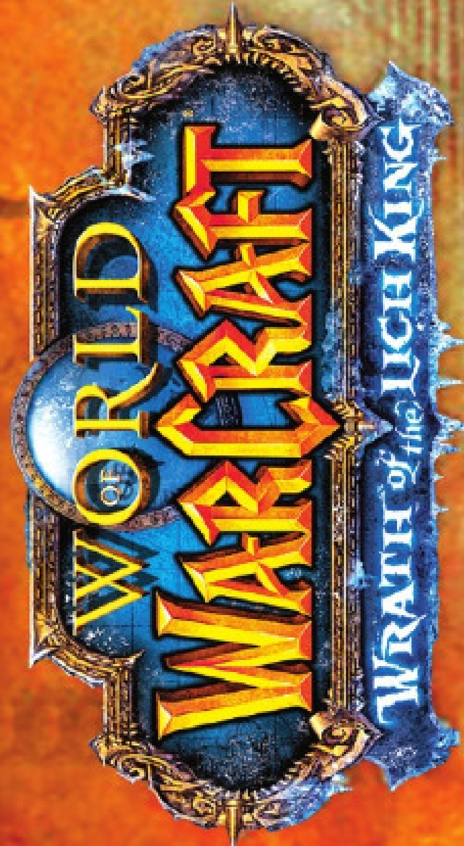
晶歌森林

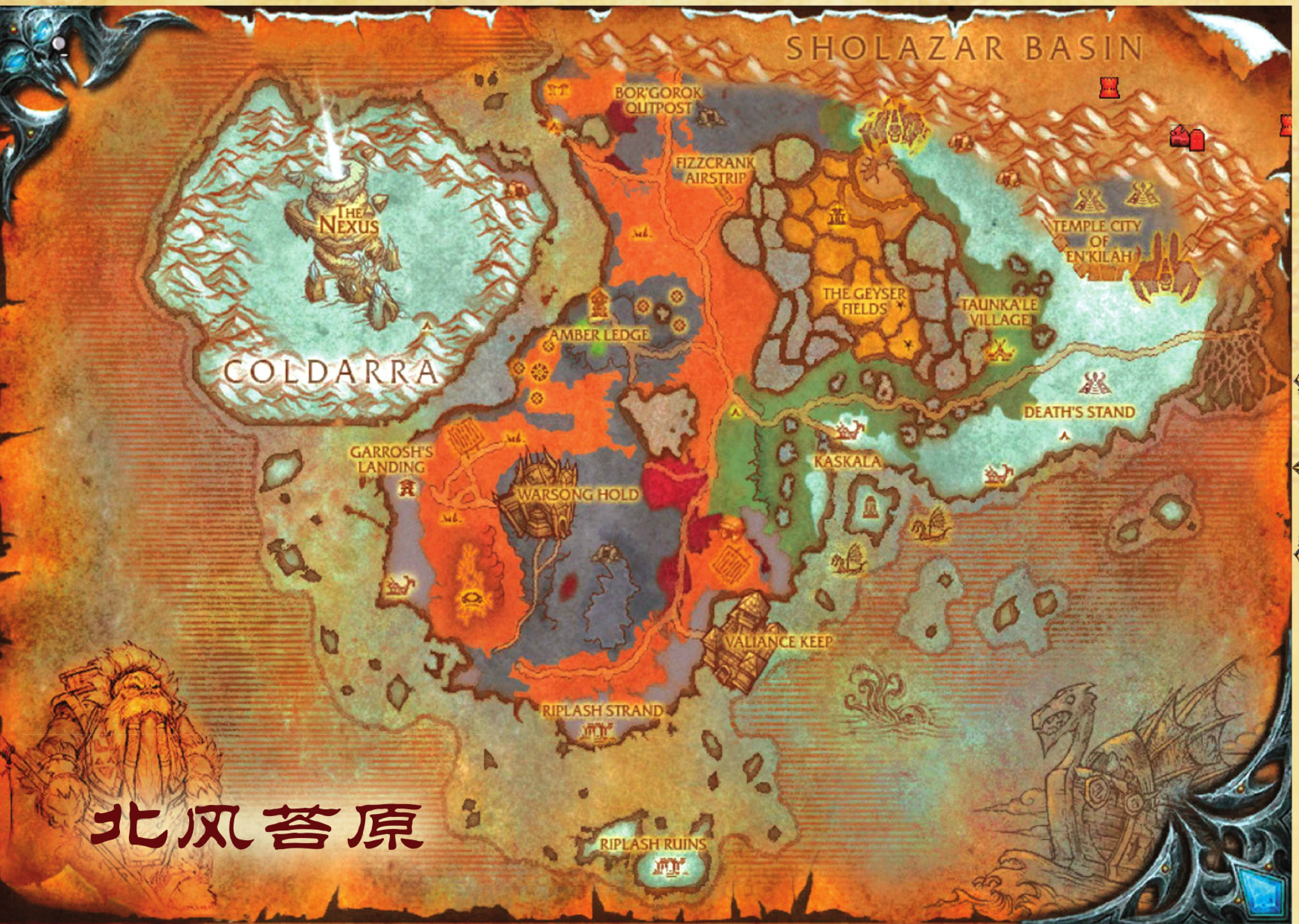
龙骨荒野 DRAGONBLIGHT

冬拥湖 WINTERGRASP

肖拉查盆地 SHOLAZAR BASIN

北风苔原 BOREAN TUNDRA




SHOLAZAR BASIN
BOR'GOROK OUTPOST
FIZZCRANK AIRSTRIP
TEMPLE CITY OF EN'KILAH
THE NEXUS
THE GEYSER FIELDS
TAUNKA'LE VILLAGE
AMBER LEDGE
COLDARRA
DEATH'S STAND
GARROSH'S LANDING
KASKALA
WARSONG HOLD
VALIANCE KEEP
RIPLASH STRAND
北风苔原
RIPLASH RUINS

北风苔原（Borean Tundra）







适合等级：68–72

北风苔原位于诺森德的西南角，是两个初始地区之一。这个地区的地形非常多样化，有荒地、沼泽、湖泊、高地、被油污的水池、荒山、草地、岛屿和雪地等，同样这个地区的形势也很复杂，由形形色色的势力控制着不同的区域。

东南边的海岸有着联盟派往诺森德的联盟先锋军控制的要塞Valiance Keep，联盟的玩家可以在暴风城的港口搭船来到这里，开始在这片寒冷大陆的冒险。在西边的海岸则是加罗什的登陆点，他率领部落远征军在登陆点东边建立了战歌堡垒，部落玩家可以搭乘飞空艇到达这里。两方的据点都正遭受着亡灵和瘟疫的袭击。在南面，海上来的类似维京人的Vrykul种族占据了原本属于纳迦的废墟，袭击居住在海岸边的海象人。在苔原的中部，一群“仁慈对待野生动物协会”的德鲁伊们建立了营地，与到处打猎的奈辛瓦里的手下针锋相对，如果你身上沾染了野生动物的血液，最好在碰到他们之前找个湖泊洗干净。从路口往东可以找到海象人的村庄Kaskala以及他们的小渔港Utaik，从这里可以搭他们的大海龟从海路前往龙骨荒野。

路口的西边是一些达拉然的法师控制的Amber Ledge，从这里可以搭乘红龙前往西边一个独立的大岛屿Coldarra，玛里苟斯和它的蓝龙们的老巢魔枢（The Nexus）就在岛的中央。这里有着适合70级玩家的初级副本魔枢，也有着适合80级玩家的5人副本魔环，还有目前最顶级的团队副本永恒之眼。

在苔原的北部，有着联盟的据点Fizzcrank Airstrip，一群侏儒和他们的高科技玩意儿……你可以想象是什么样子。他们面对的主要威胁来自东边的间歇泉区域，那里不只有着虫洞和被石油污染的水池，还有一些奇怪的机械人宣称要还原他们受到的“诅咒”，把他们“变回”机械侏儒。西边还有一些鱼人需要他们的帮助。从这里沿路往北就会进入肖拉查盆地，但那里还不是这个等级应该去的。在间歇泉区域的东边，则是部落方的村庄Taunka'Le Village，生活在这里的是一群古老的牛头人分支——牦牛人。他们面对着来自东北边的Temple City of En'Kilah的天灾军团亡灵们的威胁。当玩家完成了北风苔原的所有任务以后，就可以从这里沿路往东，走陆路进入下一个区域龙骨荒野。

北风苔原的矿点主要是Cobalt Node，有时可以找到Rich Cobalt Node，草药主要是Goldclover，另外在中部的湖边可以采到Tiger Lily，在间歇泉区域生长着Firethorn，在那里可以采到两种特殊的草药，分别提高法术能量和攻击强度，但需要草药学技能才能使用。




嚎风峡湾
GJALERBRON
CAMP WINTERHOOF
FORT WILDERVAR
APOTHECARY CAMP
GIANTS' RUN
VENGEANCE LANDING
SKORN
WESTGUARD KEEP
UTGARDE KEEP
EMBER CLUTCH
NIFFLEVAR
KAMAGUA
THE ANCIENT LIFT
VALGARDE
EXPLORERS' LEAGUE OUTPOST
NEW AGAMAND
SCALAWAG POINT

嚎风峡湾（Howling Fjord）







适合等级：68–72

嚎风峡湾位于诺森德的东北角，是另外一个初始地区。如果联盟玩家在湿地的米奈希尔港上船，就会飘洋过海地来到位于乌特加德要塞脚下、联盟先锋军建立的营地。部落的玩家则要在幽暗城外搭乘飞空艇来到位于嚎风峡湾东部的复仇之手登陆点，在这里一群被遗忘者们携带他们自己发明的瘟疫登陆，准备对巫妖王实施以彼之道还施彼身的复仇。但是他们发现，在这之前联盟和部落双方都必须面对另外一种力量——在远古时代就居住于此地的Vrykul人，这些半巨人的勇猛战士在此地建立了多个的村庄，但在很早以前就突然间消失得无影无踪，可是几千年之后，现在他们突然又出现在此地，从乌特加德要塞中涌出，想要夺回属于他们的土地。

相比北风苔原，嚎风峡湾的形势要简单明朗地多，主要的敌人就是Vrykul人和一些始祖龙。除了上面提高的两个初始地点外，东南角还有联盟方的探索者联盟的小营地，西北边对应地有部落方的Apothecary Camp，在这个营地的南边是联盟方的要塞Westguard Keep，而要塞东南方就可以找到部落方复仇之手的基地New Agamand。另外双方在北面通往灰熊丘陵的路口两侧各有一个据点：Camp Winterhoof和Fort Wildervar。在这些地方都有不少的任务供玩家完成。

就好像燃烧的远征时玩家一到地狱火半岛就会接触到第一个地下城地狱火堡垒一样，在嚎风峡湾的中央坐落着乌特加德要塞，分为两个5人副本，第一个副本乌特加德要塞适合70级的玩家，大家一到诺森德就可以去打了。另一个副本乌特加德之颠则是80级的5人副本，最终玩家会在那里面对Vrykul人的首领、被复活的伊米隆国王。

另外，通过位于位于西南边的远古升降梯，玩家可以来到西南的岛屿上，这里有另一个海象人的村庄——Kamagua，除了帮他们完成几个简单的任务外，他们主要委托玩家帮助他们找回几样远古的遗物，一些海盗从远古的Vrykul人墓穴中偷走了这些宝贝，不仅给自己召来了恐怖的诅咒，还使整个地区都受到Vrykul人亡灵的威胁。在该岛的南面就是海盗们的大本营Scalawag Point，他们也有不少有趣的任务需要玩家完成。完成嚎风峡湾的任务后，玩家可以在Kamagua搭乘大海龟前往龙骨荒野的海象人渔港Moa'Ki Harbor，或者沿陆路穿过灰熊丘陵前往龙骨荒野。

嚎风峡湾的主要矿点也是Cobalt Node。草药也主要是Goldclover，在各处的河流湖泊岸边可以找到Tiger Lily。




Right Click On Map To Zoom Out
ICECROWN
WINTERGRASP
THE CRYSTAL VICE
LIGHT'S TRUST
GALAKROND'S REST
ICEMIST VILLAGE
NAXXRAMAS
AZJOL NERUB
AGMAR'S HAMMER
WYRMREST TEMPLE
WINTERGARDE KEEP
STARS' REST
VENOMSPITE
THE FORGOTTEN SHORE
MOA'KI HARBOR
NEW HEARTHGLEN
龙骨荒野

龙骨荒野（Dragonblight）





适合等级：71–74

龙骨荒野位于诺森德中部，就如名字一样，这片白雪覆盖的荒野上遍布着巨龙的白骨。在龙骨荒野的中央坐落着神圣的龙眠神殿，据说是创建艾泽拉斯的泰坦们亲手建造，穿过神殿贯穿龙骨荒野南北的大道也被称为泰坦大道。在龙眠神殿红龙、黑龙、青铜龙、绿龙和蓝龙五大龙族的首领被泰坦们赋予了维护这个世界的使命，龙族的成员都在临死前回到龙骨荒野。现在这片荒野烽烟四起，到处都是争斗。

在龙骨荒野的西边入口有着联盟的小营地Star's Rest，法师们可以在这里学到到达拉然的传送法术。这个小营地面对着多方的威胁：北面正是蜘蛛人的巢穴、它们宏伟的地下城市艾卓-尼鲁布（Azjol-Nerbu），里面包含了两个地下城，一个是低等级5人副本艾卓-尼鲁布，另一个是安卡雷：古代王国。在西面则有蓝龙族的成员正在进行某种神秘的计划。东北边则是部落的要塞Agama's Hammer。在东南边有着海象人的渔港Moa'Ki Harbor以及一个被摧毁的海象人村庄，它们正在跟威胁它们生存的狼獾人战斗。

与Star's Rest相对应，在东南边的入口有着被遗忘者的营地Venomspite，他们的处境也不好，南边就是当年阿尔萨斯率军登陆诺森德的海岸，为迫使大家背水一战，死心塌地地追随他，他秘密烧毁了自己的船只。现在那里成了被遗忘的海岸，联盟军队的亡灵还聚集在那里。就在西边则是被遗忘者的老对头——血色十字军派往诺森德的血色先锋军建立的新壁炉谷，这些极端的家伙再次成为联盟和部落双方的威胁。在北面的山里则有联盟的城堡Wintergarde Keep，在这里联盟的士兵正与东边的天灾军团苦战，还得面对自己的墓地里涌出的亡灵。而大家都很熟悉的纳克萨玛斯也从东瘟疫之地飞回到诺森德，就停在Wintergarde Keep的东边。纳克萨玛斯是80级的第一个团队副本，玩家需要飞行坐骑才能飞到底部的入口处。在龙骨荒野的东北角有一道通往祖达克的阶梯，联盟方在那里建立了一个小营地解决侵入龙骨荒野的祖达克巨魔带来的麻烦。

龙眠神殿是诺森德重要派系龙眠联军的大本营，在神殿的底部目前开放了一个80级的快速团队副本黑曜石圣殿，加上纳克萨玛斯也在这个地区，龙骨荒野是80级的玩家经常关顾的地方。在龙眠神殿玩家需要帮助红龙女王和其它龙族对抗一个它们内部的威胁——发狂了的蓝龙之王玛苟里斯和它的蓝龙族在这关键时刻却将矛头对准了其它龙族和达拉然的法师们，以及与他们结盟的联盟与部落。

虽然龙眠神殿是龙骨荒野的中心，但整个地区各种争斗之中，最中心的战场还是在西北角的“安加萨，天谴之门”前，在那里联盟和部落的军队聚集起来攻打这通往冰冠要塞的门户，在龙骨荒野完成一系列的任务后玩家最终会看到天谴之门前壮烈的史诗大战。

沿着泰坦大道往北可以进入晶歌森林，诺森德的中心城市达拉然就在那里，但在这个等级玩家除非通过法师的传送门等途径目前还无法进入。完成该地区的任务后，需要往东进入灰熊丘陵。

龙骨荒野的矿点也都是Cobalt Node，草药则主要是“冰冻草药”，在那里可以随机采集到Goldclover、Tiger Lily或者是Talandra's Rose。




Right Click On Map To Zoom Out
ZUL'DRAK
DRAK'THARON KEEP
URSOC'S DEN
THOR MODAN
BLOODMOON ISLE
DRAKIL'JIN RUINS
WESTFALL BRIGADE ENCAMPMENT
SILVERBROOK
BLUE SKY LOGGING GROUNDS
ZEB'HALAK
GRIZZLEMAW
CAMP ONEQWAH
GRANITE SPRINGS
AMBERPINE LODGE
DUN ARGOL
CONQUEST HOLD
VOLDRUNE
VENTURE BAY
灰熊丘陵
HOWLING FJORD

灰熊丘陵（Grizzly Hills）







适合等级：73–75

与前面几个地区不同，灰熊丘陵是丛林密布的山区，显得很有生机，但是在这个表象之下，却隐藏着危机和莫名的邪恶。在灰熊丘陵的西部，隔着一条河流，河东边有着联盟的据点Amberpine Lodge，西边有部落的堡垒Conquest Hold，双方为了沿河的几个重要资源点展开激烈争夺：上游的蓝色天空伐木场、中部的黑水伐木场，还有最南端的风险投资公司港口——著名的风险投资公司成员也来到诺森德，在这里登陆。即使在PvE服务器上这个区域也会有很多的PvP战斗，因为针对这几个资源点有多个的PvP任务，接受任务后就会打开PvP标记。

双方一边在争斗，一边还要面对很多其他的威胁。在Conquest Hold东南边有一个Vrykul人的村庄Voldrune，在灰熊丘陵的西北边则有祖达克巨魔的村庄Zeb'Halak以及他们的堡垒达克萨隆要塞，那是一个适合这个等级段玩家的5人地下城。要塞的东南边本来是一个联盟方控制的伐木营地Silverbrook，在那里发生了一些奇怪的事情。

在灰熊丘陵的中部是Grizzlemaw，熊怪们的古老家园。那里本来是一颗世界之树的“种子树”，出于某种原因被砍掉了，结果现在通过树根的三个树洞处竟然冒出了邪恶的生物。在Grizzlemaw周围，两个原本平静的熊怪种族展开了殊死的争斗。在Grizzlemaw东边是联盟的营地西部荒野军团营地，联盟玩家会在那里见到很多10多级的时候碰到过的NPC。营地南面是部落的营地Camp Oneqwah。这两个营地东边的海岸线上，从北端的Thor Modan到南端的Dun Argol，冰铁矮人和巨人正在执行他们的主人洛肯的计划，而另外一个巨人种族则试图阻止他们。

当玩家达到74级以后，可以在Amberpine Lodge或者Conquest Hold通过一个任务传送到魔法都市达拉然，这是正常途径下法师之外的职业首次前往达拉然的唯一办法。当完成所有灰熊丘陵的任务后，玩家可以在东部的本阵营营地通过任务直接飞到祖达克的银色北伐军营地。

灰熊丘陵的矿点还是Cobalt Node，草药也是Goldclover和沿河生长的Tiger Lily。




Right Click On Map To Zoom Out
THE STORM PEAKS
GUNDRAK
ZOL'MAZ STRONGHOLD
ALTAR OF RHUNOK
ALTAR OF SSERATUS
ALTAR OF MAM'TOTH
VOLTARUS
THRYM'S END
ZIM'TORGA
ALTAR OF QUETZ'LUN
THE ARGENT STAND
ALTAR OF HAR'KOA
EBON WATCH
LIGHT'S BREACH
ZERAMAS
KOLRAMAS
GRIZZLY HILLS
祖达克
DRAK'THARON KEEP

祖达克（Zul'Drak）







适合等级：74–77

祖达克的地形也很特别，作为祖达克巨魔的王国，整个地区就是一个宏伟的建筑，它很整齐地分为好几层，各层之间由巨大的阶梯连接，玩家刚到达的时候位于最下层，随着任务的进行不断前往更高的阶层。首先是西南角的第一层，通过任务飞过来的话，玩家会到达银色北伐军的小营地Light's Breach，完成几个任务后会被派到西边，死亡骑士的组织黑峰骑士团的一个小营地Ebon Watch。在两个据点之间夹着两个天灾军团的据点Voltarus和Zeramas。在Ebon Watch玩家会接到一个很有意思的任务线，得以伪装成天灾军团的新成员混入Voltarus，替天灾军团完成一系列任务，刺探情报同时伺机进行破坏。更有意思的是在西边的Thrym's End玩家可以解救出山丘巨人之王，之后可以骑在他肩上利用它首领级的强力技能对该区域的天灾亡灵进行酣畅淋漓的大复仇。

完成第一层的任务后可以往东来到位于第二层的The Argent Stand，这里是银色北伐军的重要据点，除了不少的常规任务外，还有一系列的日常任务可以提高经验值和银色北伐军的声望。在The Argent Stand的东北边还有一个鲜血竞技场，类似于外域纳格兰的竞技场，在这里玩家需要组队挑战一系列的怪物，会得到很多的经验值。

第三层的据点是Zim'Torga，在第三层玩家主要协助祖达克的动物之神们，解救它们，并且向原本崇拜它们，现在却为了吸取它们的力量而转而对它们下毒手的祖达克巨魔们展开复仇。一系列任务的最后指向祖达克的最高层，也是巨魔帝国的首都古达克（Gundrak），那是一个76-77级的5人地下城。

完成祖达克的任务后，并没有任务指引玩家到下一个地区，玩家可以通过炉石或传送门前往达拉然，在登陆场一个法师处可以接到一个任务，通过一个传送门直接飞到肖拉查盆地。

在祖达克，矿点除了Cobalt Node之外，还开始出现新的矿点，通过任务玩家会发现一种新的神秘金属，也就是Saronite，因此在祖尔克也有少量的Saronite Node。草药方面，在西南部的第一层和第二层可以找到Talandra's Rose，而东北部的第三层和顶层冰雪覆盖的区域则是冰冻的草药，可以随机采集到Goldclover、Tiger Lily或者是Talandra's Rose。





肖拉查盆地
Right Click On Map To Zoom Out
ICECROWN
WINTERGRASP
THE SAVAGE THICKET
THE AVALANCHE
THE MAKERS' PERCH
THE GLIMMERING PILLAR
THE LOST LANDS
THE SUNTOUCHED PILLAR
WILDGROWTH MANGAL
RAINSPEAKER CANOPY
THE MAKERS' OVERLOOK
NESINGWARY BASE CAMP
RIVER'S HEART
THE LIFEBLOOD PILLAR
FRENZYHEART HILL
THE MOSSLIGHT PILLAR
THE SKYREACH PILLAR

肖拉查盆地（Sholazar Basin）



适合等级：75–78

飞到肖拉查盆地后玩家搭乘的飞行器就会被击落，着落点附近有挂在树上的矮人同病相怜，顺便指引玩家到西边的奈辛瓦里打猎营地去。刚到肖拉查盆地的玩家肯定会觉得特别养眼，不仅不同于诺森德的其它地区，谁会想到在这样的极北之地会有比荆棘谷和安戈洛环形山更有生命的活力，更有绿色的希望的地区呢？为了保护这个自然的盆地，泰坦们在此地建造了五根巨柱，形成结界抵抗外来邪恶的入侵。

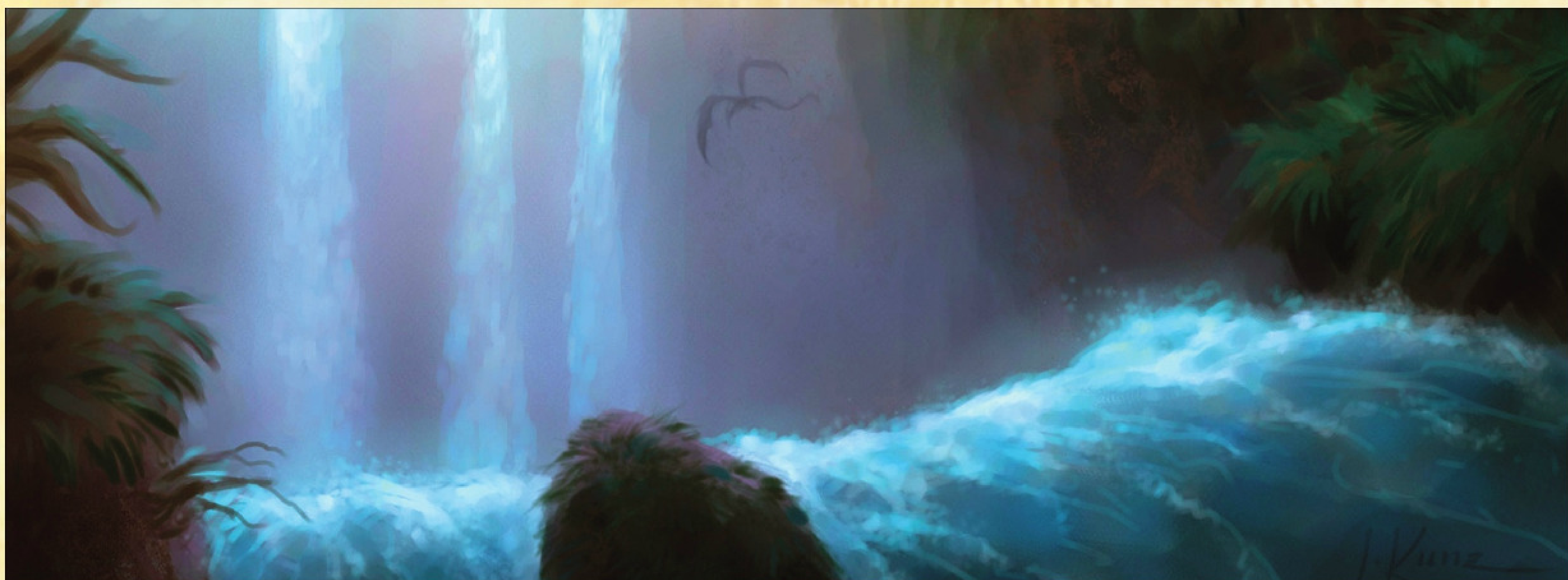
肖拉查盆地里生活着各种各样的动物，所以奈辛瓦里打猎营地出现在这里一点也不奇怪，盆地的很大一部分任务就是替奈辛瓦里营地的人进行一系列打猎任务，不过这些打猎任务至少远不像荆棘谷和纳格兰的打猎任务一样枯燥无聊，即使有一个猎杀60只动物的任务也是和其它任务结合起来，而且做任务途中NPC还不时跑来搞笑一下。还有个别任务是针对在东北边采矿的风险投资公司成员，也是在荆棘谷常打交道的对手。除了打猎营地外，奈辛瓦里的成员还在盆地中央的湖边以及盆地北边建立了小据点，提供更多的任务。当玩家达到77级以后，可以在湖边的小据点学习冷天气飞行技能，重新获得使用飞行坐骑的能力，让接下来的升级过程变得轻松许多。

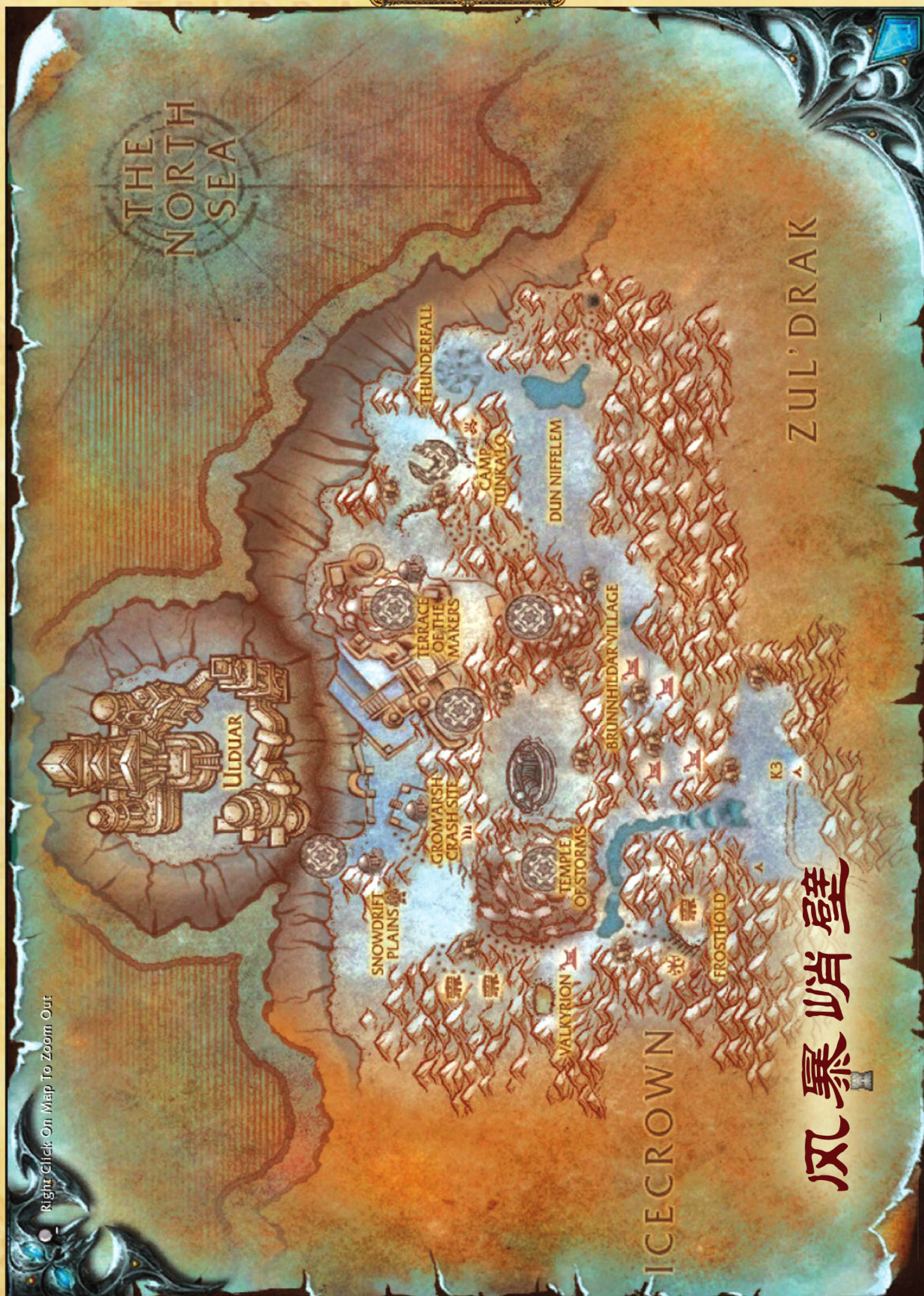
盆地的另外一条重要而漫长的任务线是围绕着居住在盆地的两个对立种族：一个是狼獾人种族狂心部族，他们的主要营地狂心岭在中心湖的东南边，玩家在进行一个奈辛瓦里打猎任务时会跟他们产生冲突，结果莫名其妙地被当作他们的“奴隶”，可以替他们完成一系列打猎任务。但是在最后一步时却会无意中解救一个神喻者成员，结果莫名其妙地被误会为背叛了狂心部族，转而要为神喻者执行一系列任务，他们的村庄在中心湖的东北边，是一个崇拜泰坦留下的远古遗迹的鱼人种族。这两个种族类似于外域的奥尔多和占星者，是对立的派系，在这个任务线的最后，玩家可以自由选择与其中一方结盟，以后就可以替他们完成日常任务来提高声望。

上面提到盆地由五根泰坦巨柱保护，可是东边的一根已经被天灾军团下属的诅咒神教设法破坏掉了，地图上也可以看到，盆地的东北角成了被亡灵污染的废土，成堆的天灾亡灵通过东北角的雪坡从冰冠冰川侵入到盆地，只有泰坦留下的一个守护者坚守岗位奋力阻挡它们。玩家需要替这位守护者执行一系列任务，阻止诅咒神教破坏其它巨柱，最后还要通过盆地南边的传送门前往位于安戈洛环形山山上的一处遗迹，启动泰坦留下的终极兵器，然后利用它来消灭入侵的天灾军队，拯救盆地。

完成盆地的任务后，玩家可以回到达拉然然后往东北方飞行，或者通过晶歌森林的道路进入风暴峭壁。

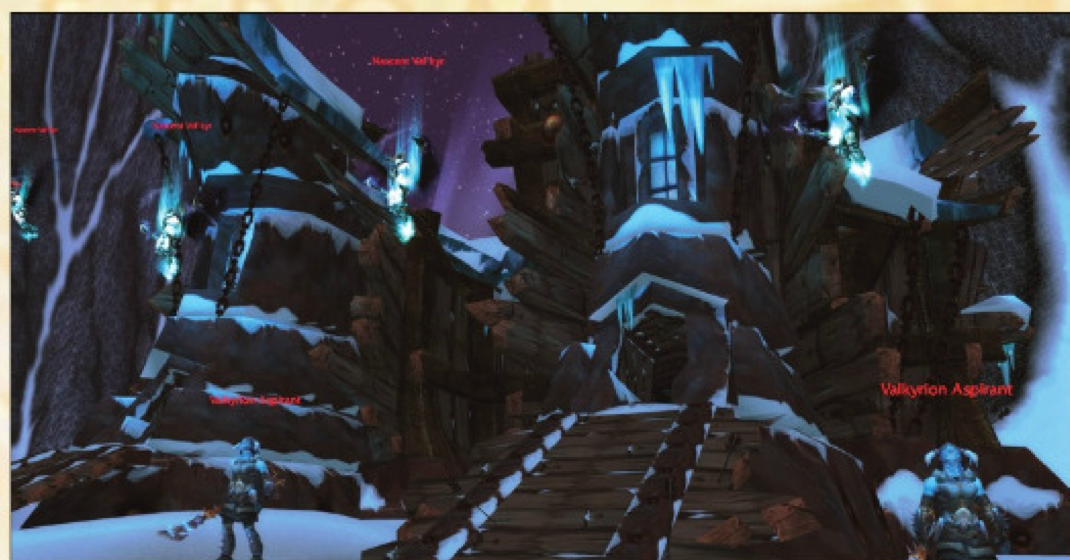
肖拉查盆地有很多Saronite Node矿点，还有Rich Saronite Node，有时还会刷新稀有的矿点Titanium Node。草药有Goldclover和主要生长在盆地的Adder's Tongue，另外水边有Tiger Lily。




THE NORTH SEA
ULDUAR
THUNDERFALL
CAMP TUNKA'LO
DUN NIFFELEM
TERRACE OF THE MAKERS
BRUNNHILDAR VILLAGE
GROM'ARSH CRASH SITE
TEMPLE OF STORMS
SNOWDRIFT PLAINS
VALKYRION
FROSTHOLD
K3
ZUL'DRAK
ICECROWN
Right Click On Map To Zoom Out
风暴峭壁

风暴峭壁 (The Storm Peaks)







适合等级：76—80

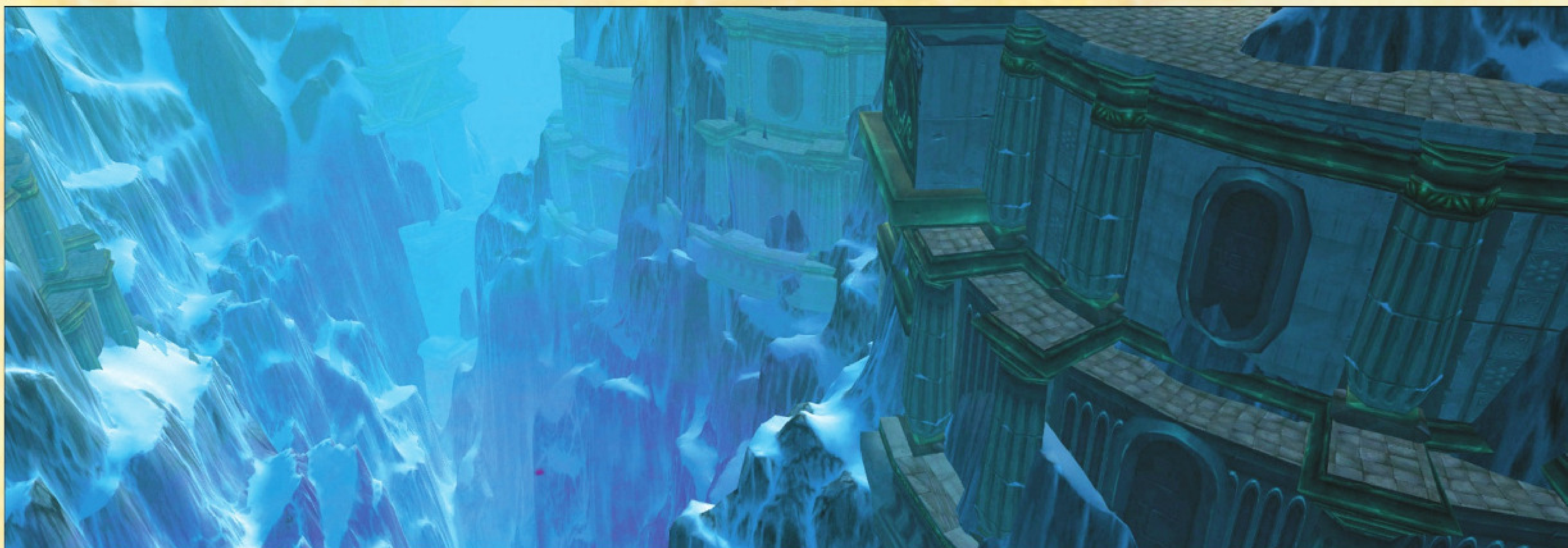
对于风暴峭壁，首先需要说明的是这个地区是围绕有飞行坐骑的情况设计，尤其是史诗飞行坐骑，如果只有普通飞行坐骑，在这个地区旅行会是非常痛苦的事情，而如果连飞行坐骑都没有，那简直就没法做任务。

进入风暴峭壁第一站是南边的地精城镇K3，完成与周边有关的一些任务后，联盟玩家可以搭火箭飞往西北边的冰铁矮人家园Frosthold，部落的据点则是风暴峭壁东北部的Camp Tunkalo。更重要的是K3的一条任务线会让你飞到北边的女战士村庄Brunnhildar Village去，在村庄东边，隔着东之山谷是冰霜巨人种族侯迪尔的子嗣居住的Dun Nifflem，这个区域使用了相位技术。开始的时候他们是敌对的，玩家要替女战士们完成一系列针对他们的任务，最后会被派去Temple of Storms对付巨人Thorim。飞行途中你可以看到整个风暴峭壁北部遍布着泰坦留下的宏伟建筑。找到Thorium后他会觉醒，接着会转而替他完成一些任务，化解与冰霜巨人的关系。完成这条任务线之后会跟侯迪尔的子嗣变得友好，就可以在Dun Nifflem做一些普通和日常任务，提高声望，他们的奖励包括了不可缺少的肩膀附魔物品。

除了这条任务线以外，还有一条任务线则是与出名爱探索的矮人布莱恩·铜须有关，在追踪他的足迹的过程中，玩家会前往风暴峭壁北部的各处泰坦遗迹，逐步了解与此地以及北边的泰坦城市Ulduar有关的背景故事。Ulduar是一个地下城汇集点，目前由风暴矮人和巨人们占据着，玩家之前已经在嚎风峡湾、灰熊丘陵等地跟他们交过手了。两条任务线的最后都指到那里。目前那里开放了2个80级5人地下城：岩石大厅和闪电大厅。另外在未来的补丁中还会开放一个比纳克萨玛斯、黑曜石圣殿和永恒之眼更高级的团队副本。

完成风暴峭壁后，玩家可以往西飞行进入冰冠冰川，诺森德最后一个地区。

风暴峭壁的矿点有Saronite Node、Rich Saronite Node、Titanium Node，草药有Icethorn和Lichbloom这两种。





Right Click On Map To Zoom Out
THE SHADOW VAULT
ALDUR'THAR
ONSLAUGHT HARBOR
SINDRAGOSA'S FALL
JOTUNHEIM
YMIRHEIM
THE FLESHWERKS
MORD'RETHAR
CORP'RETHAR
ARGENT VANGUARD
冰冠冰川
SHOLAZAR BASIN
ICECROWN CITADEL

冰冠冰川（Icecrown）







适合等级：77–80

冰冠冰川是巫妖王大本营的所在地，来到这个地区的朋友，如果看过《魔戒》电影的话可能会有一种似曾相识的感觉，整个地区由多道的城墙和大门分隔成几个山谷，每个山谷中都遍布天灾亡灵和它们的攻城器具。另外西北边有着Vrykul的村庄Jotunheim，冰冠冰川中部有另一个村庄Ymirheim。

玩家在冰冠冰川的落脚点应该是东南角的银色北伐军营地Argent Vanguard，他们成功地从侧面打入冰冠冰川建立了落脚点，玩家在那里通过一系列的任务帮助他们击退天灾亡灵的反扑，进而在山谷外的山上建立新的据点。接下来就会被派到联盟/部落在冰冠冰川上空飞行的飞行船/飞艇上报道，在飞船上会有很多的任务，针对冰冠冰川的不同地点展开攻击。其中有一条重要的任务线是协助黑峰骑士团夺取冰冠冰川北部的The Shadow Vault，之后那里会成为黑峰骑士团的重要据点，玩家可以在那里接到几个日常任务和购买声望奖励。另外在The Shadow Vault西南边面对大海的峭壁上也有一个平台，有另一个黑峰骑士团的据点，提供几个针对西边的血色先锋军港口的普通和日常任务，一条任务线的最后会让你发现血色先锋军首领的秘密。在冰冠冰川的西南部有另一个天灾军团的据点The Fleshwerk，同样地，玩家可以协助那附近的黑峰骑士团成员通过一系列任务争夺那里的控制权，不过最后并没有完全夺取。最后，黑峰骑士团还会在冰冠冰川南部的冰冠要塞外围展开一系列破坏行动。而飞船上的另一条精彩任务线则会让玩家进入到冰冠要塞地下的洞穴中接触到某样神秘的东西，从而了解到巫妖王的一些经历，甚至有机会操纵巫妖王与持双刀的伊利丹单挑。

冰冠要塞是巫妖王的老巢，也是联盟和部落玩家的终极目标，不过目前还没有开放，要等到未来的某个补丁才会加入。

冰冠冰川的矿点有Saronite Node、Rich Saronite Node、Titanium Node，草药也是Icethorn和Lichbloom这两种。



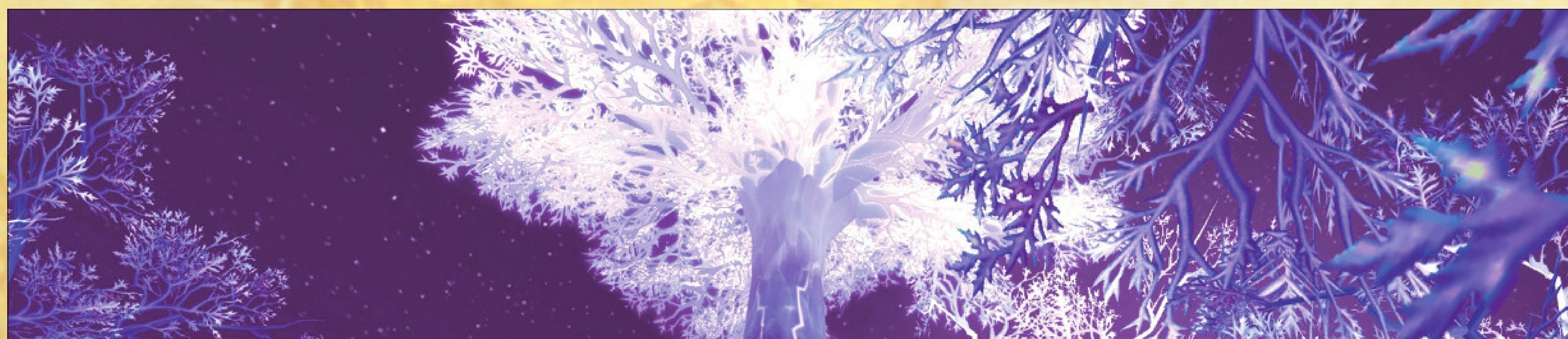
晶歌森林（Crystalsong Forest）



适合等级：74–76

正如名字指出的，这个区域由很多美丽的紫色水晶树林组成，以及穿越其中的河流。可以通过南边的入口从龙骨荒野进入，另外东边的出口通往祖达克，东北边的道路通往风暴峭壁。诺森德的主要都市达拉然漂浮在西北部的空中，在西边的Violet Stand有通过城内的传送水晶，但必须先进入城市完成过相关任务后才能使用。

森林中有各种怪物，东部的北端和南端各有部落方派系The Sunreavers的营地Sunreaver Command以及联盟方派系The Silver Covenant的营地Windrunner's Overlook，但目前都很空旷，该地区目前没有什么任务，只有冰冠冰川有2个任务需要到这里完成。因为这两个派系是资料片测试末期才加入的，估计这个地区是来不及完成，将来的补丁可能会在这里加入任务，让大家可以提高与这两个派系的声望。



冬拥湖（Wintergrasp）



适合等级：77–80

这个地区需要飞行或者通过达拉然的传送门进入，是资料片新增的PvP地区。每隔几个小时战斗就会开始，联盟和部落玩家需要使用攻城器具进行户外PvP，争夺对这个地区的控制权。控制该地区的一方的玩家可以获得一个Buff，提高获得的经验值5%，并且在5人地下城中可以在首领身上拾取到岩石守护者的碎片，用来在冬拥湖的商人处购买PvP的珠宝加工图纸、珠宝、坐骑等奖励。另外，控制冬拥湖的一方还可以进入冬拥湖北部的要塞，通过传送装置进入神殿内，那里有一个快速团队副本，里面只有一个首领岩石看守者阿尔卡冯，会随机掉落PvP装备和T7套装的部件。

另外在冬拥湖PvP可以得到不少荣誉点数，还有很多PvP日常任务奖励荣誉点数。



达拉然（Dalaran）



达拉然是肯瑞托的巫师们建立和管理的魔法都市，发狂的蓝龙之王玛苟里斯想要消灭他们这些魔法使用者来恢复世界秩序，于是肯瑞托的巫师们让达拉然飞离奥特兰克山脉，来到诺森德正面迎战。

达拉然是相当于外域的沙塔斯城一样的主要都市，属于庇护所，联盟和部落玩家在城内不能相互攻击。法师可以在71级的时候学到传送法术，74级可以学到传送门法术，其他职业第一次进入城市需要靠法师的传送门，或者在达到74级后在灰熊丘陵通过一个任务到达，之后可以在城内做一个任务学习使用传送水晶，完成后就可以利用晶歌森林地面的传送水晶进入城市。

按照地图上的方向来说明：

南面的The Eventide是银行所在地，银行外面是可以钓鱼的喷泉。

西南边是The Silver Enclave，联盟势力控制的建筑，如果部落玩家想要进入的话会被强制传送到门外，无法攻击NPC。这里的左侧是旅店，在厨房可以接到烹饪日常任务。右侧是PvP的院子，可以找到各个战场的入口。PvP院子的楼梯上到二楼可以找到用英雄纹章和勇气纹章购买装备的商人。

西边是肯瑞托的总部The Violet Citadel，里面可以找到肯瑞托的首领、军需官，二层还有通过时光之穴的传送门。

西北边是商业区，有附魔、珠宝加工、裁缝、急救等各种专业的店铺，有训练师和供应商。

北边是另外一个银行。

东北边是Sunreaver's Sanctuary，是与The Silver Enclave对应的部落方的建筑，同样有PvP的房间和烹饪日常任务提供者等。

东边的Krasus' Landing是着陆场，有着飞行点，也是城中唯一一处可以使用飞行坐骑的地方，一般大家都从这里飞离达拉然。着陆场门口的商人销售各种坐骑。

东南边的紫罗兰监狱（The Violet Hold）是一个75-77级的5人地下城。监狱外面有两个肯瑞托的NPC分别提供普通和英雄模式的日常副本任务。

中心的Runeweaver Square有着传送水晶所在的房间、来访者中心、销售布衣装备的店铺、酒馆、玩具店等各种店铺。注意，比如说法师等布衣职业想要购买T7等装备，就需要拿部件到销售布衣装备的店铺购买，同样其它职业也需要到销售各自类型护甲的商店去购买。

另外，在肯瑞托总部右侧有地道口通往下水道，在地下可以找到旅店、决斗地点、竞技场NPC、商人等。

《巫妖王之怒》装备属性的变化

一、装备属性系统的革命

1.各类法术伤害和治疗效果的统一

在《巫妖王之怒》中，所有影响法术伤害和治疗效果的属性都换成为一个新的属性——法术强度，该属性占用的物品等级和原来“提高法术伤害和治疗效果”相同。法术强度整合了原先的法术伤害、单系法术伤害与治疗效果三个属性。随之带来的大量的装备、附魔、宝石、Buff的效果将被重新定位，治疗和法系输出装备的区分将模糊化。法术强度属性与TBC的法术伤害属性的数值换算为1:1，与TBC的治疗效果属性的数值换算约为1:2。各种装备、附魔、宝石、Buff效果将按照这个比率进行换算。治疗职业在属性面板中会发现治疗效果数值将会比TBC时候降低，但是实际的法术加成不会被减少。在Wotlk中法系和治疗装备的区分只能模糊地从5秒回蓝、急速、命中、爆击等方面区分了，绝对意义的“治疗装”将不复存在。

以下是在两个版本中同一件物品不同装备属性的对比：

TBC版本	WotLK版本
上层精灵斗篷 拾取后绑定 背部 披风 126点护甲 +23 智力 +24 耐力 需要等级 70 装备：法术急速等级提高32。 装备：使法术治疗提高最多68点，法术伤害提高最多23点。	上层精灵斗篷 拾取后绑定 背部 披风 126点护甲 +23 智力 +24 耐力 需要等级 70 装备：急速等级提高32。 装备：提高法术强度36点。

2.爆击、命中、急速等级兼容物理与法术

在WotLK的装备属性系统中，下列战斗等级将被统一而不再分为物理和法术两种。

物理爆击等级与法术爆击等级被统一为爆击等级；物理急速等级与法术急速等级被统一为急速等级；物理命中等级与法术命中等级被统一为命中等级。比如新的“爆击等级”将同时提供相应的近战、远程和法术爆击等级。

需要注意的是，虽然装备上物理与法术的战斗等级统一化了，但是角色的爆击率、命中率、加速率依旧是按照物理和法术各自计算。虽然装备、宝石、附魔效果或Buff带来的各种战斗“等级”被统一，但是而天赋带来的物理或法术爆击率、命中率等依旧是原先的。爆击和急速换算成相应的百分比效果时，物理与法术的换算率一致；命中属性的换算率则不同。（具体参见80级属性换算公式）

原先装备、宝石、附魔、buff效果里的单一种类的战斗等级将等量转换为统一的战斗等级，同时需要物理和法术属性的混合职业在这个统一的系统上获得了不小的Buff。

以下是在两个版本中同一件物品不同装备属性的对比：

TBC版本	WotLK版本
古尔丹之颅 拾取后绑定 唯一 饰品 需要等级 70 装备：法术命中等级提高25。 装备：提高所有法术和魔法效果所造成的伤害和治疗效果，最多55点。 使用：吸取颅骨中的能量，使法术急速等级提高175，持续20秒。	古尔丹之颅 拾取后绑定 唯一 饰品 需要等级 70 装备：命中等级提高25。 装备：提高法术强度55点。 使用：吸取颅骨中的能量，使急速等级提高175，持续20秒。

3.护甲穿透值变为护甲穿透等级

在《巫妖王之怒》中，装备上原有的护甲穿透值属性将会换算为新的护甲穿透等级属性。护甲穿透等级的作用效果是在攻击时忽视目标一定百分比的护甲值。当前7点护甲穿透值将换算为1点护甲穿透等级。护甲穿透等级所占用的物品等级将于1力量、1爆击等级相同。

忽视目标1%的护甲值所需要的护甲穿透等级为

60级：4.7

70级：7.4

80级：15.4

装备的护甲穿透已经完全变成了护甲穿透等级，而盗贼和战士的破甲技能、武器附魔斩杀依旧是忽略护甲值。新的护甲穿透等级将会对高护甲目标造成较大的威胁，而面对低护甲目标的威胁则减小很多。

TBC版本	WotLK版本
灾变之刃 拾取绑定 双手 剑 386 – 580 伤害 速度 3.50（每秒伤害138.0） +75 力量 +49 耐力 耐久度 120/120 需要等级 70 装备：你的攻击无视目标的335点护甲值。	灾变之刃 拾取绑定 双手 剑 386 – 580 伤害 速度 3.50（每秒伤害138.0） +75 力量 +49 耐力 耐久度 120/120 需要等级 70 装备：提高你的护甲穿透等级48点。

二、80级各种属性换算公式

战斗等级

战斗等级	70级时	80级时
熟练(-1%躲闪/招架)	15.8	32.8
防御	2.4	4.9
韧性	39.4	82.0
闪避	18.9	39.3
招架	23.7	49.2
格挡	7.9	16.4
物理命中	15.8	32.8
法术命中	12.6	26.2
物理爆击	22.1	45.9
法术暴击	22.1	45.9
物理加速	15.8	32.8
法术加速	15.8	32.8

1%法术暴击所需智力（全职业通用）

等级	1%法术暴击所需智力
70	80
71	86.21
72	92.59
73	99.01
74	107.53
75	114.94
76	123.46
77	133.33
78	142.86
79	153.85
80	166.67

1%物理爆击所需敏捷

职业	70级	80级
战士	30.03	62.5
死亡骑士	30.03	62.5
圣骑士	24.81	52.08
猎人	40	83.33
萨满	40	83.33
盗贼	40	83.33
德鲁伊	40	83.33
牧师	24.94	52.08
法师	24.57	51.02
术士	24.27	50.51



三、防御属性的边际效应



TBC中盗贼利用躲闪+招架+未命中总和到达100%以上，来坦克副本Boss的问题受到了暴雪的关注。因此Wotlk中为了避免坦克的免伤总和过高，而对防御属性引入了边际效应。

目前版本中，防御属性的边际效属于一个隐藏属性，属性面板躲闪率和招架率下面会显示“边际效应前”的字样，意思是没有计算边际效应前的数值，这个数值和相同装备下TBC中的免伤数值是一致的。

边际效应涉及到招架、躲闪和未命中，防御属性的边际效应在效果上类似于类似护甲减伤公式，随着免伤率的提高，再提高一定百分比的免伤率所需要的免伤等级会越来越多。与护甲减伤的线性收益相同，坦克的实际收益（期望生存时间）仍然和各种防御属性等级成线性关系，不存在堆积到一定程度就不值得再堆的问题。

免伤属性的边际递减包括：

*从防御技能、躲闪等级和敏捷中获得的躲闪率。

*从防御技能和招架等级中获得的招架率。

*从防御技能中获得的未命中率。

招架、闪躲的边际递减效果是各自分开计算。基础免伤不受递减影响，比如人物初始敏捷带来的躲闪率。直接按照%增加的招架率、闪躲率的效果，不在递减之列。比如盗贼开闪避、猎人开威慑，依然是是直接增加相应的闪躲率%或招架率%。

边际效应的总公式为：

1/Y = 1/c + k/X （例如免伤率=20%，计算公式中这个X的数值取20，而不是20%）

Y 递减之后的免伤率

X 未递减前的免伤率

c 上限系数（因职业而异）

k 矫正系数（因职业而异）

各个职业的系数值都不同：

职业	K(招架)	C(招架)	K(闪躲)	C(闪躲)
战士	0.956	47	0.956	88
圣骑士	0.956	47	0.956	88
死亡骑士	0.956	47	0.956	88
德鲁伊	N/A	N/A	0.972	117
潜行者	0.988	145	0.988	145?
猎人	0.988	145	0.988	145
萨满	0.988	145	0.988	145
牧师	N/A	N/A	0.983	150
法师	N/A	N/A	0.983	150
术士	N/A	N/A	0.983	150

由于公式和数据比较复杂，难以直观地看到实际效果。下面会列出一些能够当作坦克的职业受到的影响具体有多少。

TBC中T6级别的熊坦全Buff下通常有60%的躲闪率，而在WotLK边际效应影响下的躲闪率被削减到45%以下。总共损失了15%以上的免伤率。

战士和圣骑士的边际递减效果相同，如果原先有25%招架率和25%躲闪率，WotLK将会有大约20%的招架率和20%的躲闪。相对损失了接近10%的免伤率。

盗贼做坦克的时候能够拥有80%以上的躲闪率，12%招架率（还要算上Boss的未命中率）来达到完全不被攻击到。在WotLK中，躲闪率极限通常只剩下60%，招架率削减不大至少还有11%。由于贼坦的主要免伤都来源于躲闪，受到损失最大，20%的损失已经不能达到完全不被击中。

边际属性的引入，并不会动摇坦克的免伤方面基本理论。影响较大的是一些防御饰品的价值，比如一个饰品开启后增加招架等级，没有边际效应时候能够提高10%招架率，在边际效应下也许只有5%招架率的提升。

四、法力消耗标准化与基础法力值

法力消耗标准化是WotLK中游戏系统变化之一，几乎所有法术值消耗都变成了一定百分比的基础法力值，而之前大多是一个固定的法力值。

法术的不同等级之间消耗的法力值被统一化，而且低级法术又被惩罚性地提高了消耗量。这个惩罚使得低级法术比高级法术消耗的魔法值大约多了两成，游戏里折算成基础法力整百分比。比如65级以下的火球术消耗23%基础法力，65级以上的消耗19%，相差了4%；65级以下的冰箭术消耗16%基础法力，65级以上的消耗13%，相差了3%，大多数法术65级是一个分界线，65级以下的法术消耗百分比会被增加。也有一些法术没有65级以上的等级，比如变形术（羊），这些法术最高等级以外的消耗量会被增加。

变形术（羊）前三个等级消耗量为9%，最高等级（60级学到）为7%；60级还能学到的变龟、变猪等也都是消耗7%基础法力。

也有一些例外，比如各种低级复活术并没有受到这种“惩罚”。基于这个变化，低级法术消耗量反而高于高级法术，从而限制了高等级玩家“滥用”低等级法术的行为。对于施法职业来说是很大的影响，例如一级寒冰箭减速、一级奥爆或暴风雪找贼、利用低级治疗法术节约法力等。

在游戏中显示的法力值消耗量是系统计算后的数值，所以玩家在游戏内不会看到“基础法力值”的字样。

角色的基础法力值具体计算公式为：

基础法力值=当前法力值-当前智力 x 15 + 280

注：某些天赋和buff可能提高法力值的上限，在计算的时候需要除去这些效果。

角色的基础法力值只与职业和等级有关，与其它任何因素都无关。种族之间由于智力差异导致法力上限不同，但是同职业不同种族角色之间基础法力值都是一样的。

职业	70级基础法力值	80级基础法力值
圣骑士	2953	4394
猎人	3383	5046
萨满	2958	4396
德鲁伊	2370	3796
法师	2241	3268
牧师	2620	3863
术士	2615	4294

五、抗性与法术抵抗系统

WotLK中的法术抵抗系统有了很大的变化，所有的法术伤害都能够被部分或全部抵抗，而不再区分为一元魔法和二元魔法，抵抗的程度由之前的25%/50%/75%变成了10%/20%/30%/40%……以此类推逐级提高10%的抵抗程度。

WotLK中法术抵抗期望值的上限依旧是75%。75%并不是一个表示准确抵抗率的数值，而是一个抵抗程度的期望程度。当玩家到达法术抵抗上限，受到法术攻击时可能出现60%抵抗、70%抵抗、80%抵抗、90%抵抗等不同程度的抵抗。最靠近75%的抵抗程度是70%和80%，因此通常这两个抵抗概率是最大的；而其他抵抗概率也可能会出现，在概率则要小很多。长时间连续的测试抵抗程度得到的平均抵抗率将会趋近于75%（或是其他理论抵抗期望值）。

达到75%法术抵抗上限需要相当于施法者等级5倍的抗性值。

面对70级玩家需要350点，73+的副本Boss则需要365点。

面对80级玩家需要400点，73+的副本Boss则需要815点。

法术抵抗的期望值的计算方式为：（抗性/目标等级*5）*75%

TBC法术抵抗期望值和抵抗率的分布为：（暴雪官方发布）

期望值	15%	30%	45%	60%	75%
抵抗100%抵抗	0%	1%	1%	11%	25%
抵抗75%伤害	2%	6%	18%	34%	55%
抵抗50%伤害	11%	24%	48%	40%	16%
抵抗25%伤害	33%	49%	26%	14%	3%
承受全部伤害	54%	20%	7%	1%	1%

可以看出，由于抵抗率是按照每25%一个等级分布的，导致抵抗程度较为浮动。即使达到75%的抵抗期望上限也有可能被打出0%抵抗，某种程度上看运气因素带来的影响较大。

WotLK法术抵抗期望值和抵抗率的分布为：（测试计算数据）

期望值	15%	30%	45%	60%	75%
抵抗100%抵抗	——	——	——	——	2%
抵抗90%抵抗	——	——	——	1%	10%
抵抗80%抵抗	——	——	——	4%	37%
抵抗70%抵抗	——	——	2%	18%	37%
抵抗60%抵抗	——	1%	11%	54%	10%
抵抗50%抵抗	——	4%	37%	18%	2%
抵抗40%抵抗	2%	18%	37%	4%	——
抵抗30%伤害	10%	54%	11%	1%	——
抵抗20%伤害	37%	18%	2%	——	——
抵抗10%伤害	38%	4%	——	——	——
承受全部伤害	14%	1%	——	——	——

可以看出，WotLK中法术抵抗系统中的每次抵抗率更加趋近于理论的抵抗期望值，抗性因素带来的伤害减免更加稳定。期望值达到75%上限后只有2%几率只抵抗50%的法术伤害，不可能出现抵抗更少伤害的情况。

新的法术抵抗系统下，对于坦克来说是一个福音，抗性可以像“护甲”一样提供更可靠的法术防护能力，不再会因为运气不好而可能受到较高的法术攻击伤害。PvP中的法术抗性效果更加稳定、适用性更加广泛，实用性也比TBC之前高了很多。

而对于法系职业来说，这是一个噩梦，之前的二元法术在抗性系统的影响下仅仅是由于完全抵抗而降低命中率，不会出现部分抵抗。新的抗性系统中，二元法术受到了双重的“照顾”，在抗性的影响下既会降低命中率，也会被部分抵抗。因此法系职业的装备中必须有足够的法术穿透来降低目标存在的抗性。

六、吟唱与引导法术时受伤害延迟系统的修改

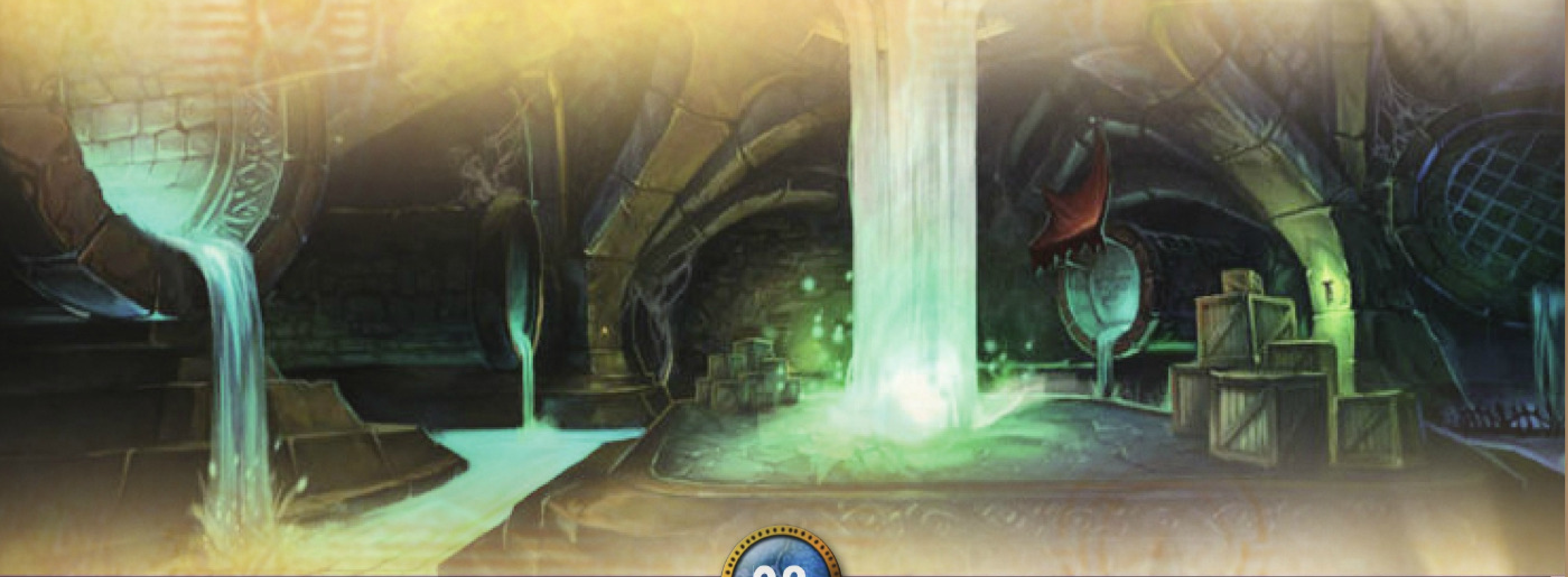
TBC	WotLK	
吟唱法术	每次攻击都会导致吟唱时间延长0.5秒	受到的第一次与第二次攻击会延长吟唱时间0.5秒，之后的所有攻击无影响。
引导法术	每次攻击都会导致引导持续时间减少25%	受到的第一次与第二次攻击会会导致引导持续时间减少25%，之后的所有攻击无影响。

施法职业通常都有天赋或技能来避免受到伤害而影响施法，TBC时代这些天赋技能的效果是减少被影响的几率，而Wotlk中是减少因受到伤害而损失的时间。

例如圣骑士的天赋“精神集中”和技能“专注光环”：

精神集中（Spiritual Focus）：使你在施放圣光闪现和圣光术时因承受伤害而损失的施法时间减少70%

专注光环（Concentration Aura）：使半径30码范围内的所有队友在施法时因承受伤害而损失的施法时间减少35%，每 个圣骑士在同一时间内只开启一种光环，且同类光环的效果无法叠加。





死亡骑士作为“巫妖王之怒”这个资料片中的全新的强力职业，相信玩家们一定会去体验。

对于死亡骑士这部分，我们制作了“新手入门”级的专题，包括职业简介、技能简评以及新手任务等等，帮助玩家们顺利度过“初期成长”阶段。

对于相对进阶一些的内容，比如说死亡骑士在PVP、PVE中的发展方向，死亡骑士在副本中的定位和作用等内容，本次就暂不制作了。

虽说有了死亡骑士这个强力职业，却也不意味着其他的九大职业就会被忽视。实际上，不论是传统意义上的铁三角战、法、牧，还是猎人、潜行者、术士这样的DPSer，或者萨满、圣骑、小德这样的“全能”职业，在“巫妖王之怒”中的改变都是相当大的甚至是翻天覆地的，为此我们制作了相当篇幅的职业、天赋、技能方面的讨论，希望对大家有所帮助。

新职业新天赋技能介绍

新的英雄职业
——死亡骑士

一、死亡骑士职业简介

令人胆寒的死亡骑士将成为《魔兽世界》历史上第一个英雄职业。和其他冒险者不同，死亡骑士不会在艾泽拉斯的战场上证明自己。摆脱了巫妖王统治的死亡骑士倒戈一击，这些久经沙场的死士披坚执锐，还掌握着巫妖王所传授的禁忌魔法。

1.如何建立死亡骑士

如果你的魔兽世界帐号下有一个至少55级的角色的话，那么你就可以建立一个任意种族的55级死亡骑士，建立死亡骑士并不会“牺牲”任何原有的角色。

如果在PvP服务器，死亡骑士必须和你已有的角色处于相同阵营。此外，每个帐号在每个服务器上只能建立一个死亡骑士。在巫妖王之怒初期，只能在已经有55级以上角色的服务器上建立死亡骑士。

2.死亡骑士的职业定位

伤害承受者（坦克）：身穿板甲的死亡骑士可以在一个小队乃至团队内胜任伤害承受者角色。在承受伤害的同时他的伤害输出能力同样可观。

伤害输出者（DPS）：死亡骑士同样可以担当近战输出者的角色，他们既可以释放各种削弱性的疾病效果，也可以利用瞬发攻击技能直接制造伤害。

3.死亡骑士的天赋树

死亡骑士的天赋树分为鲜血、冰霜、邪恶。三个系天赋的设计基于各自的灵气——灵气可以看作只强化自身能力的光环。

鲜血灵气：提高15%所有伤害，对敌人造成伤害的2%会转化为死亡骑士的生命值。鲜血灵气通常是作DPS时的最佳灵气，也非常适合升级和Farm。

冰霜灵气：生命总值提高10%，由装备获得的护甲值提高60%，受到的法术伤害降低5%，制造威胁值的能力提高。冰霜灵气是为坦克专门设计的灵气。在PvP中适时地切换冰霜灵气可以大大降低受到的伤害。

邪恶灵气：攻击速度提高15%，移动速度提高15%，所有技能的公共冷却时间缩短0.5秒。邪恶灵气是为PvP战斗专门设计的灵气，虽然伤害力上逊色于鲜血灵气，但是可以在短时间内爆发出大量伤害。



4.符文系统

死亡骑士拥有一种全新的战斗系统：符文系统。符文系统的基础是符文(Runes)和符文能量（RunicPower）。

符文：符文包括3种：鲜血、冰霜、邪恶，死亡骑士

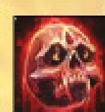


共有六枚符文，组合是固定的每种2枚。死亡骑士的技能通常会需要一枚符文或特定的几枚符文组合。当一枚符文被使用后，它将进入一个独立的10秒冷却时段，此时它无法再次使用。死亡骑士通过某些天赋和技能可以把普通的符文变成死亡符文，这种死亡符文可以当作任意一种符文使用。死亡符文的优先级比普通符文低，只有普通的符文无法满足该技能消耗时，才会动用死亡符文。

符文能量：简称RP。符文能量的上限是100点，当一些消耗符文的技能使用后，死亡骑士将会得到符文能量；另一些技能则需要消耗部分或者全部的符文能量来施放，符文能量的多少还会决定某些技能的效果持续时间和威力大小。和战士的怒气一样，符文能量在非战斗状态下，会随着时间减少。通常来说，符文能量的获得由技能所消耗的符文数量决定——消耗1个符文的技能产生10符文能量；消耗2个符文的技能产生15符文能量；消耗3个符文的技能产生20符文能量 （亡者军团虽然消耗3符文但是只产生10符文能量）。某些天赋、铭文甚至装备效果都能够影响符文能量的获得，还有天赋可以提高符文能量的储存上限。

二、死亡骑士的技能

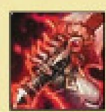
1.鲜血系



鲜血灵气
需要等级55
消耗：鲜血符文
射程：自身
施法时间：瞬发
冷却时间：无
公共CD：1秒

以鲜血灵气强化死亡骑士，造成的伤害提高15%，在造成伤害时死亡骑士会恢复相当于伤害量2%的生命值。只有对可提供经验值或荣誉值的目标造成伤害时才可获得恢复。在同一时间内只能开启一种灵气。

鲜血灵气是死亡骑士最初就具有的灵气，灵气是类似单体光环的技能。以高攻击力为特色的鲜血灵气是最适合升级和PvE输出的灵气。恢复伤害量2%的生命值的效果其实微乎其微。



鲜血打击

需要等级55

消耗：鲜血符文

产生：10符文能量

射程：近战范围

施法时间：瞬发

冷却时间：无

公共CD：有

立刻攻击目标，造成50%的武器伤害附加65点伤害。目标身上每个疾病效果都会造成额外的32.5点伤害。

等级2：需要等级59，73.75点附加伤害，36.875点疾病附加伤害

等级3：需要等级64，86.75点附加伤害，43.375点疾病附加伤害

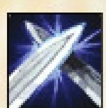
等级4：需要等级69，102.75点附加伤害，51.375点疾病附加伤害

等级5：需要等级74，156.25点附加伤害，78.125点疾病附加伤害

等级6：需要等级80，191点附加伤害，95.5点疾病附加伤害

鲜血打击是死亡骑士的基本输出循环技能之一。这个技能初始伤害并不高，但是随着装备的提升，配合天赋和铭文等能够鲜血系死亡骑士的主要输出技能。

深鲜血系死亡骑士可以用伤害更高的心脏打击（天赋技能）替代鲜血打击。深冰系使用鲜血打击并不注重伤害，而是为将鲜血符文转化为死亡符文。深邪恶系死亡骑士在AoE的时候会用血沸代替鲜血打击。

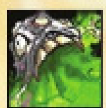


强制偏斜（被动）

需要等级55

使你的招架等级提高，数值相当于你的力量总值的25%。

这个被动技能是死亡骑士的初始技能之一，效果大致等于提高了5%招架率，但是会受到防御属性的边际效应影响。死亡骑士即使不穿防御装备也能拥有可观的招架等级。



传染

需要等级56

消耗：鲜血符文

产生：10符文能量

射程：近战范围

施法时间：瞬发

冷却时间：10秒

公共CD：有

对目标以及周围10码内所有目标各造成27到33点暗影伤害，并将目标身上的全部疾病效果传染给这些额外的目标。

等级2：需要等级62，32-38点伤害

等级3：需要等级68，41-49点伤害

等级4：需要等级74，54-66点伤害

等级5：需要等级79，65-79点伤害

传染的伤害受到攻击强度的加成，系数为4%。

此技能造成的暗影伤害属于疾病，因此能够获得地穴瘟疫和黑疫使者带来的30%伤害加成。这个技能的伤害并不是亮点，主要价值是将目标的疾病传染给周围的其他目标，从而制造群体仇恨或配合血沸进行AOE。



血沸

需要等级58

消耗：鲜血符文

产生：10符文能量

射程：自身

施法时间：瞬发

冷却时间：无

公共CD：有

使目标身上所有死亡骑士的疾病效果发作，造成59到71点暗影伤害。死亡骑士身边半径30码范围内的所有敌人身上的疾病效果立刻发作。

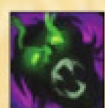
等级2：需要等级66，77-93点伤害

等级3：需要等级72，99-121点伤害

等级4：需要等级78，117-143点伤害

血沸的伤害受到攻击强度的加成，系数为4%。

使用这个技能并不需要选择目标，只要按下这个技能，周围30码内所有带有疾病的目标都会受到伤害，无论这些疾病是谁施加的。血沸在邪恶系天赋加成下能够获得较高的伤害，非常适合用来AoE。



绞杀

需要等级59

消耗：鲜血符文

射程：30码

施法时间：瞬发

冷却时间：2分钟

公共CD：有

绞杀敌人，使其沉默5秒，在效果结束时会造成80点暗影伤害。

等级2：需要等级65，95点伤害

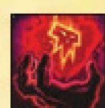
等级3：需要等级69，110点伤害

等级4：需要等级74，150点伤害

等级5：需要等级79，180点伤害

绞杀的伤害受到攻击强度的加成，系数为6%。

这是一个非常有效的禁魔技能，为一缺憾是冷却时间有些长。PvE中可以利用沉默效果将远处的魔法系怪物引到身前。PvP中常用来控制远处的治疗者，也能够非常有效地限制施法者的输出。



鲜血分流

需要等级64

消耗：6%基础Hp

产生：10符文能量

射程：自身

施法时间：瞬发

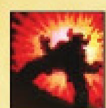
冷却时间：1分钟

公共CD：无

立即激活一枚鲜血符文，并暂时将其转化为一枚死亡符文。（死亡符文可以当作鲜血符文、邪恶符文或冰霜符文使用）死亡符文效果持续20秒。

鲜血分流能够将一枚鲜血符文变成死亡符文，即使这

枚鲜血符文还在冷却过程中，所激活的死亡符文也能够立即使用。这个死亡符文效果会存在20秒，即使被使用过，只要在20秒内，还是会保持死亡符文。同时这个技能还会获得额外的10点符文能量。80级时，6%基础生命值因种族而异，大约是490点。



黑暗命令

需要等级65

射程：20码

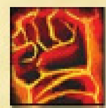
施法时间：瞬发

冷却时间：8秒

公共CD：无

强令目标向你攻击，但对正在攻击你的目标没有效果。

死亡骑士版的嘲讽技能，需要注意的是此类技能的成功率由法术命中率所决定。PvP中也能够令敌人的宠物转变目标来攻击你，直到宠物的主人重新下达指令。



死亡契约

需要等级66

消耗：40符文能量

射程：30码

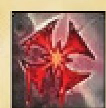
施法时间：瞬发

冷却时间：2分钟

公共CD：有

牺牲一个亡灵仆从，治疗死亡骑士自身20%的生命值。

使用死亡契约需要牺牲掉一个食尸鬼，并且这个技能需要消耗40点符文能量，同时冷却时间也较长。只有邪恶系的死亡骑士才能比较频繁地召唤食尸鬼，通常这个技能只用在最危急的时刻。



符文分流

第3层天赋

消耗：鲜血符文

产生：10符文能量

射程：自身

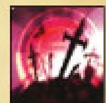
施法时间：瞬发

冷却时间：1分钟

公共CD：无

将一枚鲜血符文转化为生命总值的10%治疗你。

这是一个非常有效的治疗技能，通过天赋强化能够恢复20%生命值，同时只有30秒冷却时间。符文分流没有公共CD，可以和其他保命技能写入一个宏中以便实用。



鲜血印记

第5层天赋

消耗：鲜血符文

射程：30码

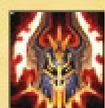
施法时间：瞬发

冷却时间：3分钟

公共CD：有

对一个敌人施加鲜血印记。每当被标记的敌人对一个目标造成伤害时，该目标就会回复生命总值的4%。鲜血印记持续20秒。

鲜血印记类似猎人的标记，标记远处的怪物时，不会因产生仇恨而进入战斗。这个技能十分适合用来Solo精英怪或是小副本坦克应急，PVP中则是高攻速职业的噩梦，每次攻击都会给目标恢复4%的生命值是十分可怕的。



狂乱

第7层天赋

消耗：鲜血符文

射程：30码

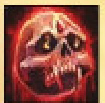
施法时间：瞬发

冷却时间：2分钟

公共CD：无

使一个友方单位陷入疯狂，该目标进入激怒状态，物理伤害能力提高20%，但是每秒受到相当于该单位生命值上限1%的伤害，持续30秒。

20%的物理伤害在拥有大量Buff的PvE战斗中十分可观，可以让1个目标在1/4时间里都保持这个状态。实际生命值损失并没有1%每秒，而是0.25%每秒，也就是说总共会损失7.5%最大生命值。PvP的时候通过自身损血能够避免被变羊，闷棍，致盲等技能控制。开启这个技能以后要做好恢复Hp的准备。

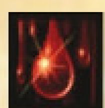


鲜血光环（被动）

第7层天赋

死亡骑士身边45码范围内的所有小队或团队成员在造成伤害时，会为死亡骑士自身恢复相当于所造成伤害的1%/2%的生命值。只有对可提供经验值或荣誉值的目标造成伤害时才可获得恢复。

鲜血光环只有在10/25人副本中才会有明显的效果，在战斗中大约能够为死亡骑士不断恢复生命值，相当于一个非常强大的HoT。作为坦克可以降低治疗的压力，作为输出者在生存能力上可谓高枕无忧。



吸血鬼之血

第8层天赋

消耗：鲜血符文

产生：10符文能量

射程：自身

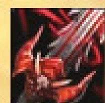
施法时间：瞬发

冷却时间：1分钟

公共CD：无

使通过法术和效果所恢复的生命值提高50%，持续20秒。

平时这个技能会使受到治疗的效果变成150%，如果有致死类的Debuff，这个技能的效果相当于抵消了这类效果。治疗减益除了经常在PvP中遇到，PvE中也经常遇到类似的Debuff。吸血鬼之血没有公共CD，当你想要恢复生命值的时候可以先使用这个技能以确保事半功倍。



心脏打击

第9层天赋

消耗：鲜血符文

产生：

10符文能量

射程：近战范围

施法时间：瞬发

冷却时间：无

公共CD：有

立刻攻击目标，造成60%的武器伤害附加75点伤害，

目标身上每一个疾病效果都会使心脏打击的伤害提高37.5点，并使该目标在接下来的10秒内无法使用急速效果。

等级2：需要等级59，85.2点附加伤害，42.6点疾病附加伤害

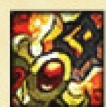
等级3：需要等级64，100.2点附加伤害，50.1点疾病附加伤害

等级4：需要等级69，118.5点附加伤害，59.25点疾病附加伤害

等级5：需要等级74，180.3点附加伤害，90.15点疾病附加伤害

等级6：需要等级80，220.8点附加伤害，110.4点疾病附加伤害

心脏打击就是鲜血打击的加强版，除了伤害比鲜血打击高20%左右外，附带的禁止急速效果能够比较好的压制目标的火力。心脏打击/鲜血打击是深鲜血系死亡骑士的主要输出技能，虽然单次伤害不算最高的，但是技能只消耗1枚符文，在符文利用率上是非常高的。



符文刃舞

第11层天赋

消耗：50符文能量

射程：30码

施法时间：瞬发

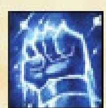
冷却时间：3分钟

公共CD：有

释放所有尚存的符文能量，召唤有自主意识的第二把符文武器，持续10秒；每5点额外的符文能量会使持续时间延长1秒。召唤的符文武器会使用和死亡骑士相同的攻击。

符文刃舞的开启需要至少50点符文能量，开启这个技能后会消耗点全部的符文能量，额外的符文能量会增加这个技能的持续时间。从符文能量利用率上看符文刃舞是很高的，100符文能量可以持续20秒。这段时间内，死亡骑士的攻击伤害会提高70%以上，拥有大量团队buff的战斗中通常会造成额外的数万伤害。

2.冰霜系



寒冰之触

需要等级55

消耗：冰霜符文

产生：10符文能量

射程：20码

施法时间：瞬发

冷却时间：无

公共CD：有

以寒流冲击目标，造成127到137点冰霜伤害并使目标感染霜疫，使其近战和远程攻击速度降低14%，持续12秒。

等级2：需要等级61，144到156点伤害

等级3：需要等级67，161到173点伤害

等级4：需要等级73，187到203点伤害

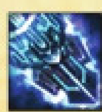
等级5：需要等级78，227到245点伤害

寒冰之触的伤害受到攻击强度的加成，系数为10%。

寒冰之触是死亡骑士的基础技能之一，除了造成伤害外，还能附加霜疫的。冰霜系死亡骑士通过天赋的强化，寒冰之触会造成很高的直接伤害。

霜疫的减速效果类似战士的雷霆一击，还会造成持续的伤害。

霜疫的伤害也受到攻击强度的加成，系数为5.5%（每次Dot伤害）。



符文聚焦（被动）

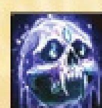
需要等级55

冷却时间：公共CD

和其他职业不同死亡骑士的法术爆击将造成2倍伤害。

符文聚焦是死亡骑士的初始技能之一。

其他法系职业也能够通过天赋获得类似的效果，死亡骑士则是直接获得了这个效果。



冰霜灵气

需要等级57

消耗：冰霜符文

射程：自身

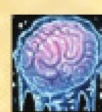
施法时间：瞬发

冷却时间：无

公共CD：1秒

以冰霜的灵气强化死亡骑士，生命总值提高10%，由装备而得到的护甲值提高60%，受到的法术伤害降低5%，产生的威胁值提高。在同一时间内只能开启一种灵气。

冰霜灵气是一个坦克专用的灵气。死亡骑士是板甲职业，但是不能使用盾牌，提高额外的60%护甲值可以弥补护甲值上的不足。PvP战斗中在被集中攻击的时候，开启冰霜灵气也能够大大提高生存能力。



心灵冰冻

需要等级57

消耗：20符文能量

射程：近战范围

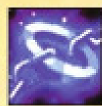
施法时间：瞬发

冷却时间：10秒

公共CD：无

以极寒的能量攻击目标的心智，打断目标施法，并且使该系法术在4秒内无法施放。

思维冻结是死亡骑士常规的打断技能，类似于战士的拳击，贼的脚踢。WotLK中大部分常规打断技能都被取消了公共CD，可以更方便快捷地使用。



寒冰锁链

需要等级58

消耗：冰霜符文

产生：10符文能量

射程：20码

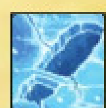
施法时间：瞬发

冷却时间：无

公共CD：有

以沉重的枷锁束缚目标，使其移动速度降低为零。之后，目标会每秒恢复10%的移动速度。锁链持续10秒。

寒冰锁链是死亡骑士为数不多的控制技能之一。通常依靠寒冰锁链控制一个目标绰绰有余，控制多数目标力所不及。寒冰锁链由于没有公共冷却，且不会产生递减效应，可以胜任副本中风筝怪物的任务。



冰霜之径

需要等级61

消耗：冰霜符文

射程：自身

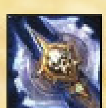
施法时间：瞬发

冷却时间：无

公共CD：有

寒冷的光环，死亡骑士在脚下创建一个冰层，使死亡骑士自己和其小队或团队成员可以在水上行进，持续10分钟。乘骑时仍然有效。受到任何伤害都会取消该效果。

死亡骑士可以在坐骑上也能使用此技能，此技能完全超越萨满的水上行走。但是如果被攻击，这个效果就会消失。



湮灭

需要等级61

消耗：冰霜符文、邪恶符文

产生：15符文能量

射程：近战范围

施法时间：瞬发

野蛮的攻击，造成100%武器伤害附加124点伤害，目标身上每一个疾病效果都会使湮灭的伤害提高62点，但是会吞噬掉这些疾病。

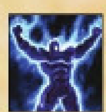
等级2：需要等级67，152.5点附加伤害，76.25点疾病附加伤害

等级3：需要等级73，238.5点附加伤害，119.25点疾病附加伤害

等级4：需要等级79，292点附加伤害，146点疾病附加伤害

湮灭是死亡骑士的高伤害技能之一。湮灭通常出现在技能循环的最后，因为这个技能会消耗掉疾病效果，但是可以通过天赋使湮灭不再消耗疾病。

湮灭是鲜血和冰霜系常用的高伤害技能，邪恶系可以通过天灾打击代替湮灭。



冰封之韧

需要等级62

消耗：20符文能量

射程：自身

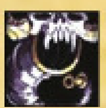
施法时间：瞬发

冷却时间：1分钟

公共CD：无

死亡骑士冻结自身的血流，使其免疫昏迷效果，并使受到的所有伤害降低50%，持续12秒。不可解除已有的昏迷效果。

冰封之韧是死亡骑士最值得依赖的防御技能，无论PvP还是PvE都是VIP级别的技能。1分钟一次的“盾墙”同时免疫昏迷，而且没有公共CD。实在找不出比这个技能更加实用的了。



寒冬号角

需要等级65

消耗：20符文能量

射程：自身

施法时间：瞬发

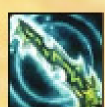
冷却时间：无

公共CD：有

死亡骑士吹响寒冬号角，使周围30码范围内的所有小队或团队成员的力量和敏捷值各提高86点。效果持续2分钟。

等级2：需要等级75，提高155点

寒冬号角和萨满的大地之力图腾具有同样的效果。（大地之力图腾现在同时增加力量和敏捷）为一缺点是持续时间过短，长时间战斗过程中需要多次补充这一效果。



符文打击

需要等级67

消耗：20符文能量

射程：近战范围

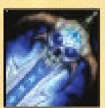
施法时间：下一次攻击

冷却时间：无

公共CD：无

对目标造成200%武器伤害附加相当于20%攻击强度的伤害。只能在死亡骑士招架或躲闪攻击后使用，符文打击不能被招架或躲闪。

符文打击的伤害相当高，但是生效时间是下一次攻击。在坦克的时，符文打击的伤害能够占总伤害的50%以上。因此是最为关键的仇恨制造技能。通常可以在常用的攻击宏中加入符文打击，保证在可用的时刻立即使用。



符文武器冲能

需要等级75

产生：25符文能量

射程：自身

对你的符文剑导能，立刻激活所有符文并产生25点符文能量。

这是一个经常被用来瞬间输出大量伤害的辅助技能。开启这个技能后，所有符文都会被激活到可用状态，同时获得25点符文能量。这个技能不需要公共CD，可以很方便的使用。



尸化

第3层天赋

射程：自身

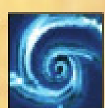
施法时间：瞬发

冷却时间：3分钟

公共CD：无

召唤邪恶的能量，使死亡骑士变为亡灵生物，持续15秒。在这种形态下，你将免疫一切魅惑、恐惧和催眠效果，你令人生畏的外表也会使对你的近战攻击有25%的几率挥空。

尸化会带来负面效果，变成亡灵后的死亡骑士会受到牧师的束缚亡灵，和圣骑士超度亡灵的影响。开启这个技能之后头顶上会有一个很明显的标记，因此敌方有牧师和圣骑士的时候必须慎重使用。副本中作为坦克可以使用这个技能更不容易被击中。



死亡霜寒

第5层天赋

射程：自身

施法时间：瞬发

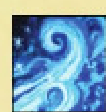
冷却时间：2分钟

公共CD：无

激活后，你30秒内的下一个冰冷触摸、凛风冲击、冰

霜打击或湮灭打击技能必定造成爆击。

死亡霜寒类似于潜行者的冷血，通常可以和下一个技能写入宏里面方便使用。死亡霜寒可以提供一个稳定可控的爆击，通常被用在伤害最高的技能之上。



凛风冲击

第7层天赋

消耗：冰霜符文、邪恶符文

产生：15符文能量

射程：20码

施法时间：瞬发

冷却时间：6秒

公共CD：有

以寒冷无情的狂风冲击目标，对目标周围10码范围内的所有敌人造成99到107点冰霜伤害。对受到霜疫效果影响的目标造成双倍伤害。

等级2：需要等级60，117到127点伤害

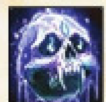
等级3：需要等级70，162到176点伤害

等级4：需要等级75，221到239点伤害

等级5：需要等级80，259到281点伤害

凛风冲击的伤害受到攻击强度的加成，系数为10%。

凛风冲击是一个高伤害的范围攻击技能，其作用范围是目标周围10码范围的所有目标。想要获得较高的伤害必须给攻击目标附加霜疫，单体目标可以通过冰冷触摸，再利用传染给范围内大量目标传播霜疫。冰霜系死亡骑士可以用尖啸寒风替代技能循环中的湮灭，但由于冷却时间无法完全取代湮灭。



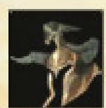
冰霜光环（被动）

第7层天赋

冷却时间：公共CD：

死亡骑士身边45码范围内的所有小队或团队成员的法术抗性提高[玩家等级*1]点。

冰霜光环在80级能够为团队目标提高最多80点全部抗性。80点全部抗性在新的法术抵抗系统下，相当于降低受到全部魔法伤害15%（神圣伤害除外）。无论是PvE还是PvP，15%的伤害减弱是非常可观的。



铜墙铁壁

第8层天赋

消耗：冰霜符文

产生：10符文能量

射程：自身

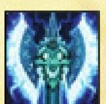
施法时间：瞬发

冷却时间：1分钟

公共CD：无

使你的护甲值提高25%，力量总值提高10%，招架几率提高5%，持续20秒。

铜墙铁壁是一个有效的紧急防御性技能，无论是坦克时候，还是PvP中被围攻的时候。铜墙铁壁的开启是没有公共CD的，使用起来很方便，但是效果仅仅限于抵御物理攻击。



冰霜打击

第9层天赋

消耗：40符文能量

射程：近战范围

施法时间：瞬发

冷却时间：无

公共CD：有

立刻攻击目标，造成相当于60%武器伤害的冰霜伤害附加52.2点冰霜伤害。

等级2：需要等级60，61.8点附加伤害

等级3：需要等级65，69点附加伤害

等级4：需要等级70，85.2点附加伤害

等级5：需要等级75，120.6点附加伤害

等级6：需要等级80，150点附加伤害

冰霜打击通常可以看作死亡缠绕的替代技能。冰霜打击消耗的符文能量和死亡缠绕相同，制造的伤害要高出死亡缠绕，但是攻击距离仅仅是近战范围。冰霜打击是无法被招架、躲闪、格挡的，但是会受到抗性影响。



饥饿之寒

第11层天赋

消耗：60符文能量

射程：自身

施法时间：瞬发

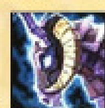
冷却时间：1分钟

公共CD：有

净化死亡骑士脚下大地的全部热量。周围10码范围内的所有敌人陷入冰冻，使他们不能施展任何动作，持续10秒，并使他们感染霜疫。这些目标将被视为冰冻，但是任何对目标的非疾病伤害都会使其挣脱。

饥饿之寒的冰冻效果类似猎人的冰冻陷阱，会被伤害所打破。但是疾病类Dot不会打破冰冻效果。饥饿之寒用来群体控制是十分有效的，由于能够附加霜疫，使用饥饿之寒后接凛风冲击可以造成大量的伤害。

3.邪恶系



阿彻鲁斯死亡军马

（任务奖励）

射程：自身

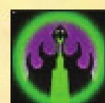
施法时间：3秒

冷却时间：无

公共CD：有

召唤或解散你的阿彻鲁斯死亡军马。这是一种速度非常快的坐骑（这个技能将出现在宠物页面坐骑分类里，而不是技能书里）。

这个坐骑是新手任务的奖励之一。坐骑提升的速度是100%。这个坐骑的外形并不被大家所喜爱。



死亡之门

（任务奖励）

消耗：邪恶符文

射程：自身

施法时间：10秒

冷却时间：1分钟

公共CD：有

开起一道大门，死亡骑士可以通过它返回黑锋要塞。

这个技能也来自新手任务的奖励。你可以随时随地的通过死亡之门返回黑锋要塞。这个门无法在战斗中开启，但是可以在战斗中通过已经开启的死亡之门撤离。



死亡之握

需要等级55

射程：30码

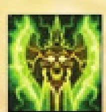
施法时间：瞬发

冷却时间：35秒

公共CD：无

利用笼罩目标的全部邪恶能量将其拉向死亡骑士，并强迫攻击死亡骑士，持续3秒。

死亡之握是一个在PvE和PvP领域都有巨大的价值。PvE是一个十分方便有效的远程嘲讽技能。PvP里面可以用来将远处的人拉近并施加攻击。这个技能没有公共CD也没有任何消耗，因此使用起来非常方便。



瘟疫打击

需要等级55

消耗：邪恶符文

产生：10符文能量

射程：近战范围

施法时间：瞬发

冷却时间：无

公共CD：有

邪恶的攻击，对目标造成30%武器伤害附加37.5点伤害，并使目标感染血疫，在12秒内造成持续的暗影伤害。血疫每次生效有25%几率移除目标身上的一个持续性治疗效果。

等级2：需要等级60，45.3点附加伤害

等级3：需要等级65，53.4点附加伤害

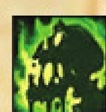
等级4：需要等级70，64.8点附加伤害

等级5：需要等级75，94.2点附加伤害

等级6：需要等级80，113.4点附加伤害

瘟疫打击是死亡骑士基本技能之一，且无可替代。这个技能的基础伤害并不高，但是所附加的血疫会造成不错的持续伤害。这是唯一可以制造血疫的技能（传染需要原先目标有血疫），通常在战斗的一开始就要使用这个技能给目标附加疾病，战斗过程中也要频繁地使用来保持血疫效果。

血疫的伤害受到攻击强度的加成，系数为5.5%。



死亡缠绕

需要等级55

消耗：40符文能量

射程：30码

施法时间：瞬发

冷却时间：无

公共CD：有

发射邪恶的能量，对一个敌方目标造成184点暗影伤害，或者治疗一个友方亡灵目标最多276点伤害。

等级2：需要等级62，272点伤害，408点治疗

等级3：需要等级68，275点伤害，412.5点治疗

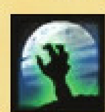
等级4：需要等级76，381点伤害，571.5点治疗

等级5：需要等级80，443点伤害，664.5点治疗

死亡缠绕的伤害受到攻击强度的加成，系数为15%。

死亡缠绕是最基础的“RP技能”。（RP技能指消耗符文能量的技能）除了可以用来攻击之外，还能用来治疗食尸鬼。

这个技能的伤害并不高，但是射程远是优势所在。冰霜系死亡骑士可以用冰霜打击替代死亡缠绕。



亡者复生

需要等级56

射程：30码

施法时间：瞬发

冷却时间：5分钟

公共CD：有

复活一个食尸鬼为你作战。如果周围没有可用的可为你提供经验值或荣誉值的人型生物的尸体，则需要使用尸粉才可进行复活。如果友方玩家被你复活，他们则可以控制该食尸鬼。你同时只能拥有最多一只食尸鬼。持续2分钟。

食尸鬼不像猎人宠物那样受玩家控制，必须要通过邪恶系天赋[食尸鬼之主]才能获得对食尸鬼的控制。

食尸鬼的攻击力与猎人宠物相近，还有特殊的控制技能（具体见食尸鬼的详细介绍）。食尸鬼的自身属性会受到死亡骑士自身属性的加成，等级上和死亡骑士保持一致。

死亡骑士使用死亡缠绕可以治疗食尸鬼，死亡契约则会牺牲掉食尸鬼为死亡骑士恢复生命。

可能用到的尸粉可以在施法材料商人除购买。



死亡打击

需要等级56

消耗：冰霜符文、邪恶符文

产生：15符文能量

射程：近战范围

施法时间：瞬发

冷却时间：无

公共CD：有

致命的攻击，对目标造成60%武器伤害附加67.2点伤害。如果目标身上存在有死亡骑士施放的疾病效果，则每个疾病效果会为死亡骑士治疗相当于该次攻击伤害一定百分比的生命值。

等级2：需要等级63，78点附加伤害

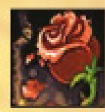
等级3：需要等级70，99点附加伤害

等级4：需要等级75，150点附加伤害

等级5：需要等级80，178.2点附加伤害

如果当目标没有疾病则不会恢复生命值，目标1个疾病恢复150%，2个疾病为200%，依此类推每多一个疾病提高50%治疗效果。这个技能能够为死亡骑士不断地恢复生命值，尤其是邪恶天赋下恢复量十分可观。

这个技能制造的伤害并不理想，因此不常用于PvE输出，但是PvP中如果不断地使用这个技能保持生命值，基本可以立于不败之地。



死亡凋零

需要等级60

消耗：鲜血符文、冰霜符文、邪恶符文

产生：20符文能量

射程：30码

施法时间：瞬发

冷却时间：30秒

公共CD：有

腐化目标区域，对目标区域内的所有目标每秒造成26点暗影伤害，持续10秒。这个技能会造成大量的威胁值。

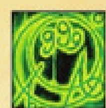
等级2：需要等级67，每秒34点伤害

等级3：需要等级73，每秒49点伤害

等级4：需要等级80，每秒62点伤害

死亡凋零的伤害受到攻击强度的加成，系数为4.8%（每次伤害）。

死亡凋零的影响区域是一个半径为10码的圆形。这个技能会造成大量威胁值，非常适用于坦克吸引群体仇恨，此外在AoE的时候也能够制造很可观的伤害。在PvP中这个技能由于消耗符文较多，且对单体伤害不理想而很少使用，唯一的用途是利用范围优势将潜行的敌人烧出来。



反魔法护盾

需要等级68

消耗：20符文能量

射程：自身

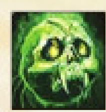
施法时间：瞬发

冷却时间：1分钟

公共CD：无

使死亡骑士被一层反魔法护盾保护，吸收有害法术伤害的75%，并阻止有害魔法效果生效。被反魔法护盾吸收的伤害会激发死亡骑士，产生额外的符文能量。护盾效果持续5秒。

反魔法护盾是除了吸收伤害之外，还能阻挡负面的魔法。反魔法护盾存在的时候，不会受到变羊、恐惧等魔法的干扰。反魔法护盾没有公共CD，掌握好开启的时间可以抵挡住一些不利的法术。这个技能在PvE中掌握好使用时间也能够有效的低档魔法伤害。



邪恶灵气

需要等级70

消耗：邪恶符文

射程：自身

施法时间：瞬发

冷却时间：无

公共CD：1秒

以邪恶的灵气强化死亡骑士，攻击速度提高15%，移动速度提高15%，所有技能触发的公用冷却时间减少0.5秒。在同一时间内只能开启一种灵气。

邪恶灵气是为PvP战斗专门设计的。攻击速度和移动速度提高15%都是很实用的效果，公共冷却时间减少0.5秒更是难能可贵。虽然邪恶灵气不如鲜血灵气能够提供更大的伤害力，但是邪恶灵气在接近敌人后的短时间内，可以使用更多的技能造成更大的伤害。



死亡军团

需要等级80

消耗：鲜血符文、冰霜符文、邪恶符文

产生：10符文能量

射程：自身

施法时间：6秒引导

冷却时间:20分钟

公共CD：有

召唤最强大的食尸鬼大军为你作战。食尸鬼会涌进目标区域，嘲讽并攻击任何可能的目标。在引导亡者大军时，你所受到的伤害将降低，数值相当于你的躲闪几率和招架几率的总合。

发动这个技能持续6秒的引导时间，最终可以召唤出8只食尸鬼，这些食尸鬼大军可以存在40秒（具体属性和能力参见食尸鬼介绍部分）。

PvE的时候这些食尸鬼会嘲讽周围的目标，可以有效地进行救场。PvP的时候食尸鬼大军制造的伤害也是非常恐怖的。由于这个技能冷却时间是20分钟，因此无法在竞技场使用。



尸爆

第3层天赋

消耗：邪恶符文

产生：10符文能量

射程：20码

施法时间：瞬发

冷却时间：无

公共CD：有

引爆一具尸体，对周围20码范围内的所有敌人造成82点暗影伤害（该伤害受攻击强度的加成）。如果目标不是尸体则会使用附近的尸体。不可使用机械或元素生物的尸体。

等级2：需要等级60，95点伤害

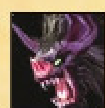
等级3：需要等级70，130点伤害

等级4：需要等级75，190点伤害

等级5：需要等级80，220点伤害

尸爆的伤害受到攻击强度的加成，系数为4.8%。

尸爆必须要有非元素和机械尸体才能使用，这是一个AoE技能，但是对单体的伤害并不高。通常来说只有能够大量产生尸体的战斗中才能发挥作用。使用这个技能的时候需要有一个目标，但是不需要把当前目标选中地上的尸体，系统会自动搜索附近的尸体来启动技能。



召唤石像鬼

第5层天赋

消耗：50符文能量

射程：30码

施法时间：瞬发

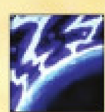
冷却时间：3分钟

公共CD：有

一只石像鬼飞入目标区域，轰击目标造成自然伤害（该伤害受死亡骑士的攻击强度的加成），持续10秒。每8点符文能量会使石像鬼持续1秒，最多持续1分钟。

石像鬼的攻击伤害受到攻击强度的加成，系数为40%。

召唤石像鬼起初会消耗50符文能量，10秒过后石像鬼会以每秒8点的速度吸取死亡骑士的符文能量，一旦无法支付这些符文能量，这个技能就会结束。石像鬼的攻击力为死亡骑士攻击强度的40%，且造成无视护甲的自然伤害。



反魔法领域

第7层天赋

消耗：邪恶符文

产生：10符文能量

射程：自身

施法时间：瞬发

冷却时间：2分钟

公共CD：无

制造一个大型的静态反魔法领域，使所有身处该领域中的小队或团队成员所受到的法术伤害降低75%。

反魔法领域持续30秒，或在吸收[10000+2*攻击强度]

点法术伤害之后消失。

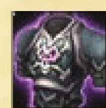
反魔法领域如同一个抵御法术攻击的堡垒，能够吸收领域内成员收到的75%魔法伤害。这个领域的范围是大约10码的圆形，外形是一个淡紫色半球形护罩。反魔法领域所能吸收的伤害随着强度的提高而提高，但是通常不会超过2万。2万伤害在某些Boss战中并不算多，因此尽量让主坦克独享。



邪恶光环（被动）
第7层天赋
冷却时间：公共CD

死亡骑士身边45码范围内的所有小队或团队成员的移动速度提高15%。这个效果不与任何提高移动速度的效果叠加。

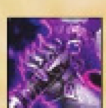
15%速度比附魔所能提供8%移动速度高，对于竞技场的战斗来说是很有价值的。PvE战斗中全团提高15%速度也会让略微降低一些运动战跑位的难度。



白骨护盾
第8层天赋
消耗：邪恶符文
产生：10符文能量
射程：自身
施法时间：瞬发
冷却时间：1分钟
公共CD：有

死亡骑士被4片旋转的白骨包围。只要有至少1片白骨存在，你所受到的所有伤害都会降低40%，你的所有攻击、法术和技能造成的伤害都会提高2%。每次死亡骑士受到伤害时都会消耗1片白骨。持续5分钟。

白骨护盾只能削弱4次攻击伤害，因此对抗攻击频率低的目标时候更为有效。作为坦克的死亡骑士可以把白骨护盾当作一个紧急的“盾墙”；PvP的时候通常是开战之前就开启一个，消耗完之后再补。



天灾打击
第9层天赋
消耗：邪恶符文、冰霜符文
产生：15符文能量
射程：近战范围
施法时间：瞬发
冷却时间：无
公共CD：有

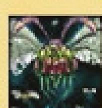
邪恶的攻击，造成相当于60%武器伤害的暗影伤害附加96.3点伤害，目标身上每一个疾病效果都会使天灾打击的伤害提高48.15点。

等级2：需要等级67，99.6点附加伤害，49.8点疾病附加伤害

等级3：需要等级73，155.4点附加伤害，77.7点疾病附加伤害

等级4：需要等级79，190.5点附加伤害，95.25点疾病附加伤害

天灾打击可以算是湮灭的强化版，不会消耗掉疾病，而且会造成无视护甲的高伤害。这个技能可以完全替代湮灭，作为深邪恶天赋死亡骑士的最强力的攻击技能。天灾打击的暗影伤害虽然可以无视护甲，但是会受到暗影抗性的影响而降低伤害力。



邪恶蜂群
第11层天赋
消耗：60符文能量
射程：自身
施法时间：瞬发
冷却时间：无
公共CD：有

邪恶的虫群围绕着死亡骑士，在其周围10码范围内飞行，虫群范围内的所有敌人都会受到每秒21点暗影伤害。持续20秒。

等级2：需要等级70，每秒30点伤害

等级3：需要等级75，每秒40点伤害

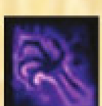
等级4：需要等级80，每秒48点伤害

邪恶蜂群的伤害受到攻击强度的加成，系数为1%（每次伤害）。

这个技能大幅度强化了死亡骑士的AoE和群体仇恨能力，但是对单体输出时不十分出彩。邪恶蜂群的伤害属于疾病类暗影伤害，可以受到地穴热疫和黑疫的伤害加成。

4.符文熔铸 （特殊技能）

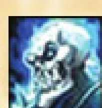
符文熔铸是死亡骑士特有的永久武器附魔方式，符文熔铸的效果无法与附魔师提供的武器附魔效果叠加。符文熔铸需要在黑锋要塞阿彻鲁斯里的符文熔炉处进行。目前符文熔铸的效果普遍上优于附魔师所能够提供的武器附魔，而且不需要任何成本。



冰川灰烬符文
需要等级55，初始

在你的符文武器上附加一个符文，击中时有几率提高下2个法术的冰霜和暗影伤害20%，持续30秒。

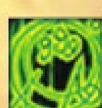
这是一个适合冰霜或邪恶系死亡骑士选择的符文，2次20%的额外伤害在是非常可观，而且触发几率比较令人满意。但是伤害提升只有2次，在战场里或者Raid里常常是为别人服务了。这个符文是升级过程中使用率较高的，直到学会堕落十字军符文。



冰霜剃刀符文
需要等级55，初始

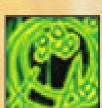
在你的符文武器上熔铸一个符文，额外造成相当于武器伤害2%的冰霜伤害,并可能造成冰霜虚弱效果。

这个符文能够稳定的2%额外冰霜伤害，但是这个伤害仅仅基于武器伤害，不受到攻击强度提升。还会比较高的几率触发冰霜虚弱的效果，这个效果可以提高1%冰霜伤害，最多能够叠加5次。这个符文只适合冰霜系死亡骑士使用。



破法符文
需要等级57

在你的单手符文武器上熔铸一个符文，使你受到所有法术的伤害降低2%，并降低被沉默时间的50%。



裂法符文
需要等级57

在你的双手符文武器上熔铸一个符文，使你受到所有法术的伤害降低4%，并降低被沉默时间的50%。

破法符文和裂法符文分别对应单手和双手武器。这个

符文提供的魔法防护效果并不高，而且沉默效果对于死亡骑士并不是致命的，因此无论是PvE还是PvP，这个符文出场率都不高。4%的魔法伤害降低大约等于20点全抗。



巫妖杀手符文

需要等级 60

在你的符文武器上熔铸一个符文，额外造成相当于武器伤害2%的火焰伤害,对不死生物则为4%。

这个符文的效果不如冰霜剃刀符文好，对不死生物的4%额外武器伤害也是非常低的。一般来说，没有人会用这个符文。



破剑符文

需要等级 63

在你的单手符文武器上熔铸一个符文，增加你的招架几率2%，并降低被缴械时间50%。

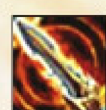


碎剑符文

需要等级 63

在你的双手符文武器上熔铸一个符文，增加你的招架几率4%，并降低被缴械时间50%。

这系列符文仿佛是[精金武器链]的升级版，破剑符文和碎剑符文分别对应单手和双手武器。这个符文带来的免伤率非常适合坦克，同样也适合PvP中对抗会缴械的职业。PvE中坦克物理Boss时候的不二选择，热衷于PvP的玩家也应该有一把熔铸此类符文的武器。



堕落十字军符文

需要等级70

在你的符文武器上熔铸一个符文，使你的攻击有几率治疗你生命值的3%并提高30%力量值，持续15秒。

堕落十字军符文仿佛就是[武器附魔：十字军]的升级版本，这是一个让其他近战职业都会羡慕的符文。80级时候大约3%生命值大约是700多Hp，30%的力量则能增加10%以上的DPH，和少许招架率。堕落十字军符文适合所有的死亡骑士使用，无论是PvP还是PvE输出都是相当出色的。

三、死亡骑士的雕文

WotLK中新引入的“雕文”镶嵌系统，从某种程度上说就是一个天赋专精系统。通过镶嵌“雕文”来强化自身的各种技能。这些“雕文”是新商业技能“铭文”的产物，每个职业都能镶嵌6个雕文，其中3个大型的，3个小型的。

下面是死亡骑士所能使用的雕及效果说明：

1.大型雕文

黑暗命令雕文：黑暗命令的成功率提高8%。 这是一个PvE坦克专用的雕文。嘲讽类的成功率由法术命中决定，这是坦克的必备雕文之一，除非你有17%以上法术命中率。

血沸雕文：血沸的伤害降低20%，但是会降低所影响目标的速度，持续5秒。这是PVP用途的雕文。减速效果目前是30%。冰霜系和邪恶系天赋有类似减速效果，因此通常是鲜血系死亡骑士选择这个技能。

绞杀雕文：绞杀的距离提升20码。 PVP用途的雕文。延长距离后50码射程的5秒沉默绝对是竞技场治疗者的噩梦。



寒冰锁链雕文：寒冰之链会造成额外144-156点冰霜伤害，会受到攻击强度加成。冰霜系死亡骑士PVP用途的雕文。在冰霜系天赋的支持下，寒冰之链能够附加冰疫，在PvP时可以替代寒冰之触作为起手技，不足之处仅仅是所造成的伤害略低一些。

反魔法护盾雕文：反魔法护盾的持续时间提高5秒，同时冷却时间提高15秒。PvP中反魔法护盾可以阻挡非伤害性的不良法术，比如变羊、恐惧、制裁等；PvE中通常要预估Boss释放魔法的时间来开盾抵消。增加5秒持续时间是非常实用的。

冰封之韧雕文：冰封坚韧不再消耗符文能量。这个雕文的意义不仅仅是节约20点符文能量，也是确保在符文能量不足的时候也能立即开启冰封坚韧。

死亡之握雕文：死亡之握的冷却时间提高10秒，但是会使目标昏迷1秒。PVP用途雕文，1秒的昏迷时间会从目标被拉到死亡骑士身前才开始计算，虽然延长了10秒冷却时间，但是还是很值得选用的。

死亡凋零雕文：死亡凋零影响的目标有20%概率被恐惧畏缩，持续2秒。这个恐惧畏缩的效果会把敌人定在原地，而不是到处乱跑。这个20%的几率其实很大，是每次伤害20%，死亡凋零共有10次伤害。无论是在PvE和PvP里都有很不错的效果。



寒冰之触雕文：寒冰之触伤害降低10%，但是会额外获得10点符文能量。死亡骑士必备的雕文，每次使用寒冰之触都能多获得10点符文能量，而损失的伤害并不多。冰

系死亡骑士也值得选择。

铜墙铁壁雕文：不破之甲获得额外5%招架率，但是不再提升力量值。PvE用途的雕文。不破之甲本身就不是常用技能，这个雕文提升5%招架率也不算很高，用一个大型雕文来强化这个技能并不很划算。



天灾打击雕文：天灾打击有25%几率使目标感染血疫和冰疫。非常实用的雕文。PvE中只要能够保证疾病的存在，就可以一直使用天灾打击制造高伤害。而PvP中如果遇到不断驱散疾病的对手，可以一直用天灾打击来保持高效输出，看运气上疾病。虽然25%的几率不算很高，但是连续使用也是很容易触发的。

冰霜打击雕文：冰霜打击有10%的几率使目标冻结8秒。PVP用途的雕文，冻结效果很不错，但是10%的触发几率略显得鸡肋。通常不会选择这个雕文。

鲜血打击雕文：鲜血打击对移动受限的目标造成额外的20%伤害。80级后，只有冰系死亡骑士会还在频繁使用鲜血打击，但是强化鲜血打击的天赋都在鲜血系，因此这技能伤害并不会太高，提升这20%的伤害也不那么重要了。

死亡打击雕文：你现有的符文能量每5点提高你死亡打击的伤害和治疗量2%，但不会消耗这些符文能量。PvP用途的雕文。100点符文能量下，可以提高死亡打击40%伤害和治疗量。经常使用死亡打击的玩家必备。

瘟疫打击雕文：如果目标身上有疾病，你的瘟疫打击(Plague Strike)将造成20%的额外伤害。瘟疫打击的直接伤害很低，主要的意义是施加血疫。提升20%的伤害几乎无关大局，完全没有必要选择这个雕文。

符文打击雕文：符文打击(Rune Strike)的暴击率提升10%，但是也会多消耗5符文能量。符文打击是坦克师后的首要仇恨技能，这个雕文也能够明显提升坦克时候仇恨值。

湮灭雕文：湮灭会造成20%额外的武器伤害，但是每个疾病的附加伤害降低50%。这个雕文会显著地提高湮灭的伤害，尤其是目标没有疾病的时候。鲜血系和冰霜系死亡骑士输出必备。

白骨护甲雕文：白骨护甲的生效次数提高1。4次还是5次的白骨护甲其实差别不大，通常来说只有作坦克的时候会需要。这个雕文对于死亡骑士提升不大，一般不建议选择。

吸血鬼之血雕文：使用吸血鬼之血时会治疗你总生命值的3%，3%的生命值实在少得可怜，不值得选择这个雕文。

食尸鬼雕文：你的食尸鬼获得额外的力量,相当于你的力量的20%，这个雕文给食尸鬼带来的伤害提升大约为5%左右。通常不建议选择这个雕文，还是优先强化死亡骑士自身较好。

符文分流雕文：使用符文分流时会治疗团队成员总生命值的10%，在Raid中和竞技场中，都是一个很不错的群体恢复手段。但是这个雕文对死亡骑士自己来说没有任何增益。

2.小型雕文

死亡拥抱雕文：死亡缠绕被用来治疗时会返还20符文能量。PVP用途雕文，竞技场里死亡骑士的宠物常常是首先被敌人照顾的，如果经常需要治疗宠物，这个雕文是很有价值的。

尸爆雕文：死于你的尸爆而产生的尸体也会爆炸，这个效果每6秒只能触发1次。对于喜欢AoE的死亡骑士玩家来说，这是一个不错的雕文；但是这个雕文在PvP和高端副本里并不适用。

寒冬号角雕文：寒冬号角的符文能量消耗减少10点。减少10点符文能量消耗，效果只能算一般。通常来说只有Raid中会在意这一点能量。

亡者复生雕文：召唤食尸鬼的时候你将会获得额外的20符文能量。虽然亡者复生使用频率不高，但是额外的20符文能量还是很划算的。尤其适合战斗前积攒符文能量施加寒冬号角等Buff。

传染雕文：提高你传染效果的半径5码。提升效果半径后，就是10码的影响范围了，这是一个非常优秀的雕文，对于死亡骑士来说是必需装备的。

鲜血分流雕文：鲜血分流不再对你造成生命值损失。非常实用的PVP雕文，让你可以随时随地毫无顾虑地使用鲜血分流。

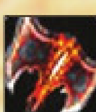
四、死亡骑士的天赋

死亡骑士的天赋分为鲜血，冰霜和邪恶三系。根据暴雪官方介绍：鲜血系天赋主要针对武器、护甲和打击；冰霜系天赋主要针对控制、防护和连击。邪恶系天赋主要针对法术、召唤和疾病。

官方简单的介绍并不能说清三个系的区别和意义。死亡骑士虽然是一个可以作为坦克的职业，但是没有专门的坦克天赋树。坦克相关的天赋分布在每个系中，有的位置较深，有的位置较浅。同样，三个系也都是可以作为输出天赋，没有哪个系绝对的适合输出，哪个系绝对的适合坦克。虽然三个系中都有3-5个天赋适合坦克，但是就目前实际效果来看，冰霜系和邪恶系比较适合坦克，鲜血系略逊一筹。输出上则是势均力敌，暴雪也在不断地修改以求平衡3个系的输出能力；所不同的是鲜血系伤害以物理为主，冰霜系则是较多的冰霜伤害，邪恶系绝大部分是暗影伤害。PvP上三个系可谓各有所长，鲜血系拥有较强的回血能力；冰霜系控制能力更突出；邪恶系则拥有更多样化的战斗手段。

1.鲜血系

第一层

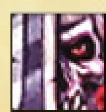


杀戮 2/2

当杀死一个敌人并获得能获得经验或者荣誉

时，你将获得10/20点符文能量。战斗状态下，每5秒获得1/2点符文能量。非战斗状态下，符文能量的衰减速度是2.5点/每2秒；战斗状态下维持不变。

点满杀戮天赋后，非战斗状态下的衰减速度变为1.7点/每2秒；战斗状态下每2秒增加0.8点。（死亡骑士符文能量的自然增减是每2秒变化一次，因此折算成每2秒的变化。）这个天赋的最大用途是升级和farm连续杀怪时候。



灭亡 3/3

使你的鲜血打击、心脏打击、湮灭造成爆击的几率提高3/6/9%，降低在鲜血仪容或邪恶仪容下的仇恨8/16/25%。

鲜血打击、心脏打击、湮灭打击是鲜血系死亡骑士最主要的输出技能，冰霜系也较频繁使用。如果想在副本做DPS，为了降低仇恨必须点满这个天赋。



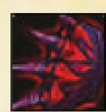
剑刃屏障 5/5

如果没有鲜血符文可用时，你的招架几率将提高2/4/6/8/10%，持续10秒。

第一层鲜血系天赋另外两个都是输出倾向，剑刃屏障则是防御倾向。这个天赋大多数时候都能够一直保持，作为坦克必然要点满这个天赋。如果是主邪恶系PvP天赋也可以选择剑刃屏障。

第二层

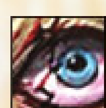
需要5点鲜血系天赋



刀锋护甲 5/5

每180点护甲值提高攻击强度1/2/3/4/5点攻击强度。

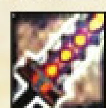
80级时候，这个天赋可以带来400点以上的攻击强度；如果在冰霜灵气下由于护甲提高，强度加成还会更多。作为输出者，这个天赋应该点满。注重法术攻击的死亡骑士优先选择刀锋护甲，而不是双手武器专精。



血之气息 3/3

被远程或近战攻击命中后，你有15%几率将获得血腥气息效果，使你接下来1/2/3次近战攻击可以产生5点符文能量。这个效果20秒内只能触发一次。

这个天赋的效果可谓其差，死亡骑士一般不缺这几点符文能量。一般不建议选择这个天赋。



双手武器专精 2/2

是你的双手武器伤害提高2/4%

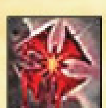
这个天赋可以提高使用双手武器时候的DPH，不仅包括武器自身伤害，也包括攻击强度提升的伤害。

这个天赋比刀锋护甲对DPH提升的效率更高，但是不会提高法术攻击伤害。

注重武器伤害死亡骑士应当优先点满此天赋，再考虑刀锋护甲。

第三层

需要10点鲜血系天赋



符文分流 1/1

1鲜血符文 瞬发 1分钟冷却

将一枚鲜血符文转化为生命总值的10%治疗你。

非常实用的自身治疗技能，任何情况下都应该点出此天赋，同时也应通过天赋继续强化这个技能。强化后能够恢复20%的生命值，大大提高死亡骑士的生存能力。

s408.jpg

黑暗定罪 5/5

使你的武器、法术和技能造成暴击的几率提高1/2/3/4/5%



无论是提高全部伤害的爆击率5%，还是作为血腥复仇的前置天赋，都应该点满这个天赋。

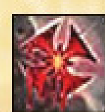
死亡符文掌握 3/3

当你的湮灭和死亡打击命中目标时，有33/66/100%几率使冰霜符文和邪恶符文在其激活时变成死亡符文。

死亡打击和湮灭打击都是鲜血系死亡骑士常用的技能。单纯就鲜血系天赋来说，冰霜符文和死亡符文转化为死亡符文并不能够提高多少攻击伤害，仅仅是可以避免某系符文暂时短缺。

第四层

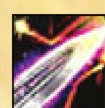
需要15点鲜血系天赋



强化符文分流 3/3（需要1点在符文分流天赋）

提高符文分流所转化的生命值33/66/100%，并减少冷却时间10/20/30秒。

建议尽量点满这3点天赋。强化后的符文分流可以恢复20%生命值，同时只有30秒冷却。



法术偏斜 3/3

使你在受到直接伤害型法术攻击时，有同招架几率一样的概率减少受到的伤害10/20/30%

这是一个坦克天赋，竞技场里也有些作用。死亡骑士的坦克天赋不多，没有什么选择余地。但是竞技场天赋就不值得选择法术偏斜了。



复仇 3/3

当杀死一个能获得经验或者荣誉值的敌人后，你将恢复2/4/6%的生命值。

升级和Farm中能够较好地利用这个天赋，一般80级后没人会再选择它。由于必须要完成造成敌人死亡的最后一击才能够恢复生命，没必要为了打战场而选择它。

第五层

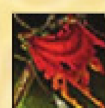
需要20点鲜血系天赋



血腥侵袭 3/3

使你的鲜血打击和心脏打击的伤害提高6/12/18%，受疾病影响的额外伤害提高20/40/60%。

这个天赋大约能够提高鲜血打击和心脏打击30%总伤害，是一个必点的天赋。



久经沙场 3/3

提高你的力量和耐力值2/4/6%，并提高你的精准2/4/6点。

这个天赋对输出、坦克、PvP都很有价值，尤其是精准的提升。不管是何种用途，都应该尽量点满这个天赋。



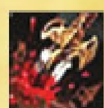
鲜血印记 1/1

1鲜血符文，瞬发，30码，3分钟冷却。对一个敌人施加鲜血印记。每当被标记的敌人对一个目标造成伤害时，该目标就会回复生命总值的4%。鲜血印记持续20秒。

鲜血印记主要用途是PvP，也可以在PvE中给Boss标记略微减轻治疗压力。这个技能应该扔给攻击速度较快的目标，比如潜行者，猫形态德鲁伊，猎人的猫科宠物等。攻击者的攻击频率越高，回血就越多。攻击频率达到1秒/1次的时候，20秒能够恢复80%生命值。

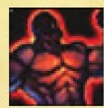
第六层

需要25点鲜血系天赋


血腥复仇 3/3（需要5点在黑暗信仰）

当近战攻击、法术或者技能爆击后，你将获得1/2/3%的额外物理伤害加成，持续30秒。这个效果可叠加3次。

可以看作是圣骑士复仇天赋的翻版，但是只会影响物理伤害。通常这个天赋很容易一直保持住。必点的天赋，3点天赋得到9%伤害提升是非常划算的。


憎恶之力 2/2

你的鲜血打击和心脏打击有25/50%几率，湮灭有50/100%几率为45码内团队成员提高10%攻击强度，持续10秒。同时提高你的力量值1/2%。

基本可以全程保持的buff，战斗中稳定地提升10%攻击强度，同时永久提升自身力量值2%。团队buff中，憎恶之力的效果和萨满的怒火释放、猎人的强击光环相同，且不会互相叠加。

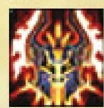
第七层

需要30点鲜血系天赋


血虫 3/3

你的武器攻击有3/6/9%的几率令目标孵化2-4个鲜血蠕虫。鲜血蠕虫会攻击你的敌人，并治疗你，持续20秒或直到被杀死。

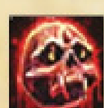
血虫的触发率虽然只有9%，但是可以被各种打击技能触发。血虫的攻击力和回血能力都是令人满意。持续的时间也不算短，而且同时可以存在多批血虫。


狂乱 1/1

1鲜血符文，瞬发，30码，2分钟冷却，使一个友方单位陷入疯狂，该目标进入激怒状态，物理伤害能力提高20%，但是每秒受到相当于该单位生命值上限1%的伤害，持续30秒。

歇斯底里可以明显地提高攻击力，并且可以利用自残破解掉很多控制技能，比如变羊，闷棍，致盲等。

30秒内实际生命值损失只有7.5%，不比过于担忧。


鲜血光环 2/2

死亡骑士身边45码范围内的所有团队成员在造成伤害时，会为死亡骑士自身恢复相当于所造成伤害的1/2%的生命值。只有对可提供经验值或荣誉值的目标造成伤害时才可获得恢复。

鲜血光环只有在人数较多的团队（10人或25人）中才能看出明显的恢复效果，而且这些治疗不会计算入仇恨。

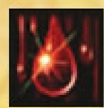
第八层

需要35点鲜血系天赋


无妄之灾 5/5

使你的鲜血打击和心脏打击有4/8/12/16/20%几率使你下一次施放死亡缠绕必然爆击且不消耗符文之力，持续15秒。

20%的触发几率并不高，死亡缠绕的伤害并不是鲜血系死亡骑士的重头戏。而且鲜血系死亡骑士的输出循环比较紧张，死亡缠绕不消耗符文能量反而容易造成符文能量的溢出。


吸血鬼之血 1/1

1鲜血符文，瞬发，1分钟冷却，使通过法术和效果所恢复的生命值提高50%，持续20秒。

吸血鬼之血在坦克和PVP时候能够大大提高生存能力。这个天赋只需要1点，建议无论何种用途的天赋都可以出来。

第九层

需要40点鲜血系天赋


大墓地的意志 3/3

使你的反魔法护盾冷却时间降低4/8/12秒。当生命低于35%时，总护甲值提高10/20/30%。

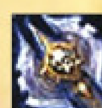
30%的护甲大约可以增加属性面板里7%免伤，对于免伤率高达65%以上的死亡骑士来说，相当于减少了近20%物理伤害。这是一个坦克和PvP用途的天赋，如果是输出天赋就没必要点了。


心脏打击 1/1

1鲜血符文 瞬发 近战范围

立刻攻击目标，造成60%的武器伤害附加62.5点伤害，目标身上每一个疾病效果都会使心脏打击的伤害提高31.25点，并使该目标在接下来的10秒内无法使用急速效果。

心脏打击是鲜血打击的强化版，并且附带禁止目标攻击加速的效果，伤害上也比鲜血打击高20%左右。


莫格莱尼之力 3/3

使你的血沸、鲜血打击、湮灭、心脏打击、死亡打击造成爆击时的额外伤害提高15/30/45%。

附加了45%的额外伤害后，这些技能的爆击伤害提高到245%，显著地提高的死亡骑士的爆发力，输出和PvP天赋必点。

第十层

需要45点鲜血系天赋

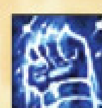

血气充盈 5/5

当你的生命值高于75%时，所造成的伤害提高2/4/6/8/10%，另外提高精准1/2/3/4/5点。

通常只有副本输出时能够保证生命值超过75%，坦克和PvP战斗中往往享受不到这10%的伤害。附带的5点精准属于锦上添花。

第十一层

需要50点鲜血系天赋


符文刃舞 1/1

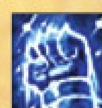
50符文能量，3分钟冷却，瞬发，30码。释放所有尚存的符文能量，召唤有自主意识的第二把符文武器，持续10秒；每5点额外的符文能量会使持续时间延长1秒。召唤的符文武器会使用和死亡骑士相同的攻击。

符文刃舞可以算是鲜血系精髓的所在，在开启符文刃舞的时间里，死亡骑士几乎是在输出双倍的伤害。

即使在长时间持续战斗中，符文刃舞也可以提高大约10%的总伤害量。

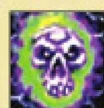
2.冰霜系

第一层

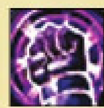

s427.jpg强化寒冰之触 3/3

使你的寒冰之触的伤害提高10/20/30%，霜疫对目标攻击速度降低的效果提高2/4/6%。

除了提升寒冰之触的伤害外，强化后的霜疫的减速效果和战士的雷霆一击相同。副本中不必再特意让战士保持雷霆一击的效果。主修冰霜系的死亡骑士必点的天赋。


冰川侵蚀 2/2
使你的寒冰之触、尖啸寒风、寒冰打击对受疾病效果影响的敌人造成5/10%的额外伤害。

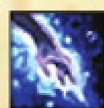
这3个技能是冰系死亡骑士主要输出技能，10%的伤害非常可观。主修冰霜系的死亡骑士必点的天赋，对于非冰系死亡骑士意义不大。


坚韧 5/5
增加由装备获得的护甲值3/6/9/12/15%，你受到降低移动速度的效果持续时间减少6/12/18/24/30%。

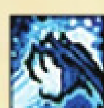
坦克和PvP用途的天赋，15%护甲值对于死亡骑士相当于减少10%物理伤害。缩短30%的减速效果时间在PvP中有很大价值。坦克和非冰系死亡骑士可以选择这个天赋。

第二层

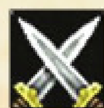
需要5点冰霜系天赋


冰冷延伸 2/2
使你的寒冰之触、寒冰之链、尖啸寒风的射程提高10码。

寒冰之链和寒冰之触都是较常用的技能，10码的射程提升非常实用。所有的死亡骑士都应该点出的天赋。


黑冰 5/5
增加冰霜伤害6/12/18/24/30%。

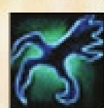
冰系死亡骑士专用的天赋，30%的冰霜伤害提升非常大。


霜刃勇气 3/3
提高你的单手武器命中率1/2/3%并且提高副手武器伤害5/10/15%。

只有双持的死亡骑士才有必要点。目前来看，即使是冰霜系也通常都是选择双手武器。

第三层

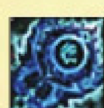
需要10点冰霜系天赋


冰冷之爪 5/5（需要5点在强化寒冰之触）
你的霜疫可以从目标身上榨取热量，当他们攻击速度被降低时，你的攻击速度就会提高4/8/12/16/20%，持续20秒。

只要目标有霜疫，这个效果可以一直保持住。与邪恶灵气下15%的速度叠加后，不逊色于乱舞等效果。团队buff中这个效果和萨满的风怒图腾是相同，且不能叠加的。可以根据是否有风怒图腾决定是否投入这个天赋。


尸化 1/1
瞬发，3分钟冷却，召唤邪恶的能量，使死亡骑士变为亡灵生物，持续15秒。在这种形态下，你将免疫一切魅惑、恐惧和催眠效果，你令人生畏的外表也会使对你的近战攻击有25%的几率挥空。

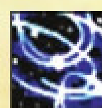
尸化的效果近似于以前的亡灵意志，同时带来25%几率攻击者Miss。无论是PvP还是副本坦克都是一个很不错的技能。但是额外的负面效果是玩家会暂时变成亡灵，一些针对亡灵的效果会对玩家生效。比如束缚亡灵，超度亡灵等。


灭绝 3/3
提高近战特殊攻击的爆击几率1/2/3%，你的湮灭有33/66/100%几率造成伤害后不消耗疾病。

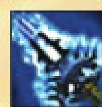
鲜血系和冰霜系死亡骑士都需要这个天赋来让湮灭不再消耗疾病。邪恶系可以用天灾打击替代湮灭，没有必要点出这个天赋。

第四层

需要15点冰霜系天赋


符文能量掌握 3/3
你的符文能量上限提高10/20/30点。

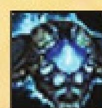
额外的30点符文能量上限并没有多大意义。仅仅是让你的符文能量不那么容易溢出而已。不推荐投入的天赋。


杀戮机器 5/5
在你的普通攻击造成暴击后，你的下一个寒冰之触，冰霜打击和尖啸寒风造成爆击几率提高10/20/30/40/50%。

杀戮机器带来的额外50%爆击率加上死亡骑士自身的爆击率，几乎可以保证下一次冰霜法术造成爆击。快速武器会发挥更好的效果，这也是冰霜系死亡骑士可以选择双持的意义之一。深冰系死亡骑士推荐投入。

第五层

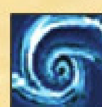
需要20点冰霜系天赋


霜惧之甲 3/3
降低对你的近战命中率1/2/3%。

这个天赋为死亡骑士提供了3%免伤，且不会受到边际效应。霜惧之甲通常只出现在坦克天赋中。


墓穴之寒 2/2
寒冰之触、寒冰之链、尖啸寒风和湮灭产生2.5/5点额外符文能量。

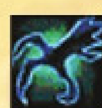
此天赋加成后，寒冰之触和寒冰之链会产生15符文能量，尖啸寒风和湮灭产生20符文能量。冰系死亡骑士都应该点出的天赋


死亡之寒 1/1
瞬发，2分钟冷却，激活后，你30秒内的下一个冰冷触摸、尖啸寒风、冰霜打击或湮灭技能必定造成爆击。

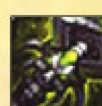
死亡之寒能够提高死亡骑士瞬间爆发力，通常把这个技能用在伤害最高的技能上。

第六层

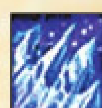
需要25点冰霜系天赋


强化冰冷之爪 1/1
你的冰冷之爪效果会使团队成员进展攻击速度提高20%，持续20秒。你的攻击速度永久提高5%。

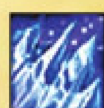
强化后的冰冷之爪就可以成为代替风怒图腾的效果了。即使仅仅为了5%的攻击速度也值得投入这一点天赋。


无情杀戮 2/2
当目标生命低于35%时，你的寒冰之触、湮灭、尖啸寒风、冰霜打击所造成的伤害增加6/12%。

2点天赋换来12%的伤害，所涉及的技能也都是冰系死亡骑士的主要输出手段。无论是PvP还是PvE都值得投入2点天赋在此。

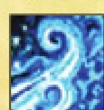

霜结 3/3
你的寒冰之触和湮灭造成的爆击率提高5/10/15%，施放寒冰之触时有5/10/15%几率使下一次尖啸寒风不消耗符文。

免费施放的尖啸疾风虽然不消耗符文，但是也不会产生符文能量。鉴于提高的爆击率比较可观的，推荐冰系死亡骑士应该选择。


无尽寒冬
你的寒冰之链有50/100%几率施加霜疫效果，思维冻结消耗的符文能量降低10点/不消耗。

无尽寒冬属于PvP天赋，也是下一层冻疮的前置。寒冰之链能够附加霜疫，可以代替寒冰之触作为PvP战斗的起手技能。思维冻结不消耗符文能量也是非常实用的效果。PvP 建议投入，PvE不建议。

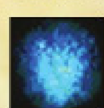
第七层
需要30点冰霜系天赋


凛风冲击　1/1
1冰霜符文1邪恶符文，瞬发，20码距离，6秒冷却.以寒冷无情的狂风冲击目标，对目标周围10码范围内的所有敌人造成99到107点冰霜伤害。对受到霜疫效果影响的目标造成双倍伤害。

尖啸疾风是冰霜系死亡骑士招牌技能，能够制造非常高的伤害，而且是范围杀伤。使用这个技能之前，注意给目标先加上霜疫。

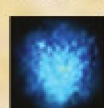

冰霜光环　2/2
死亡骑士身边45码范围内所有小队或团队成员的法术抗性提高[玩家等级*0.5]/[玩家等级*1]点。

冰霜光环提高的抗性可以降低各种法术伤害15%左右，而且可以和其他抗性Buff叠加。光环类效果不需要开启相应灵气，任何时候都会一直存在。建议投入2点，副本和竞技场的团队都会需要这个冰霜光环的效果。

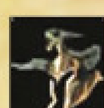

冻疮　3/3
霜疫将使目标变得寒冷，降低其10/20/30%移动速度，持续10秒。

这个减速效果虽然不如寒冰之链，但是由于随霜疫产生，可以给群体目标附加上减速效果。不仅仅是PvP，在副本中控制怪物也有一定效果。建议在PvP天赋中点出。

第八层
需要35点冰霜系天赋

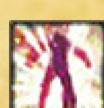

北地之血　5/5
你的鲜血打击伤害提高3/6/9/12/15%，当鲜血打击和传染命中目标时有20/40/60/80/100%几率使消耗的鲜血符文在激活时转化为死亡符文。

北地之血的主要意义在于让鲜血符文变成死亡符文。使用鲜血符文的技能在冰霜天赋下伤害较低，转化成死亡符文可以提高利用率。这是冰系死亡骑士必加的天赋。

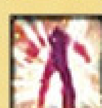

铜墙铁壁　1/1
1冰霜符文，瞬发，1分钟冷却。使你的护甲值提高25%，力量总值提高10%，招架几率提高5%，持续20秒。

铜墙铁壁可以明显地提高物理免伤，对于坦克来说作用很大，还能略微提高伤害能力。由于只占用一点天赋，建议投入。

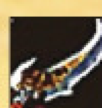
第九层
需要40点冰霜系天赋


适者生存　3/3
当你被法术击中时，你有10/20/30%的几率提高对该系系法术的抗性，效果持续18秒，可以叠加3次。

法术抗性的提高每次为50点，叠加三次后为150点。150点的抗性能够削弱将近30%的法术伤害，但是只有高频率的法术攻击才容易触发达到效果。针对法术的坦克天赋，通常只在特殊的场合需要这个天赋。


冰霜打击　1/1
40符文能量，瞬发，近战范围。立刻攻击目标，造成相当于60%武器伤害的冰霜伤害附加52.2点冰霜伤害。不能被躲闪、招架和格挡。

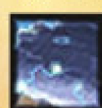
冰霜打击是一个特殊的技能，伤害加成如同物理打击技能，但是是魔法伤害。同时不能被躲闪、招架和格挡。冰系死亡骑士可以用冰霜打击替代死亡缠绕输出更高的伤害。


血魔的狡诈　3/3
提高鲜血打击、冰霜打击、尖啸寒风、湮灭爆击伤害加成15/30/45%，使冰封坚韧持续时间延长2/4/6秒。

提高技能伤害爆发力的同时，延长了冰封坚韧的持续时间，死亡骑士在坦克的时候全程的30%时间能够保持在冰峰坚韧的状态下。

建议点满这个天赋。

第十层
需要45点冰霜系天赋


冻土潜行者　5/5
你的法术和技能对感染霜疫的目标造成伤害提高2/4/6/8/10%。并提高你的精准2/4/6/8/10点。

保证目标有冰疫就能获得这10%技能伤害的提升，建议点出。

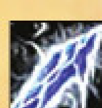
第十一层
需要50点冰霜系天赋


饥饿之寒　1/1
60符文能量，瞬发，1分钟冷却。净化死亡骑士脚下大地的全部热量。周围10码范围内的所有敌人陷入冰冻，使他们不能施展任何动作，持续10秒，并使他们感染霜疫。这些目标将被视为冰冻，任何对目标的非疾病伤害都会使其挣脱。

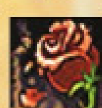
饥饿之寒相当于一个群体的冰冻陷阱，是一个非常可靠的控制技能，冰冻的同时还能够附加霜疫效果。这个技能有一定局限性，在PvP中非常实用，Raid中几乎没有施展空间。

3.邪恶系

第一层


饥饿之寒　1/1
60符文能量，瞬发，1分钟冷却，净化死亡骑士脚下大地的全部热量。周围10码范围内的所有敌人陷入冰冻，使他们不能施展任何动作，持续10秒，并使他们感染霜疫。这些目标将被视为冰冻，任何对目标的非疾病伤害都会使其挣脱。

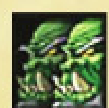
饥饿之寒相当于一个群体的冰冻陷阱，是一个非常可靠的控制技能，冰冻的同时还能够附加霜疫效果。这个技能有一定局限性，在PvP中非常实用，Raid中几乎没有施展空间。


病发　3/3
使你的死亡缠绕所造成的伤害和治疗效果提高5/10/15%，死亡凋零的冷却时间减少5/10/15秒。

死亡凋零的冷却时间会从30秒减少到15秒。死亡缠绕一般来说鲜血系死亡骑士较多的使用；冰霜系通常用冰

霜打击；邪恶系通常是保持邪恶蜂群和召唤石像鬼，多余的符文能量使用死亡缠绕。

非冰霜系的死亡骑士建议投入。

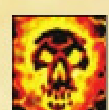

预判 5/5

使你的躲闪率提高1/2/3/4/5%。

通常只有坦克天赋中会出现。对于高端坦克5%的免伤很重要。

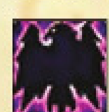
第二层

需要5点邪恶系天赋


感染 2/2

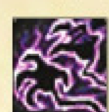
使血疫和霜疫效果的持续时间延长3/6秒。

能够让疾病血疫和霜疫的DOT多持续2跳，持续时间从12秒变为18秒。12秒到18秒的变化在PvE中就可以采取20秒的循环输出模式，PvP中多6秒的疾病也是非常实用的。建议所有的死亡骑士点出此天赋。


剧毒 3/3

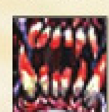
使你的法术命中率提高1/2/3%，并降低你所造成的法术和疾病效果被净化的几率10/20/30%。

Raid副本中有较高法术命中率要求，PvP和竞技场中可以用来防止法属效果和疾病被驱散。80级以后，建议点出此天赋。


邪恶命令 2/2

降低你的死亡之握技能的冷却时间5/10秒。

死亡之握通常只有PvP中会频繁的使用，这个天赋的意义也仅限于此。

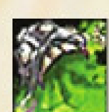

饥饿亡者 3/3

提高你的力量值1/2/3%，并使你的食尸鬼获得的力量和耐力加成提高20/40/60%。

食尸鬼的力量加成为70%，耐力加成为30%。点满天赋后，分别乘上60%后，力量加成为112%，耐力加成为48%。大约可以提高食尸鬼20%的攻击力和30%生命值。有多余的天赋点再考虑这个天赋较好。

第三层

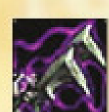
需要10点邪恶系天赋


突发 3/3

使你的瘟疫打击、血沸、传染造成的伤害提高10/20/30%。

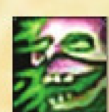
深邪恶系的死亡骑士通常用血沸和传染来AoE，强化过的血沸和传染的伤害不逊色于鲜血打击。

深邪恶系的死亡骑士必点。


坏死 5/5

你的普通近战攻击会造成额外2/4/6/8/10%的暗影伤害。

邪恶系的普通攻击通常只占总伤害的25%以下，完全没有点出此天赋。


尸爆 1/1

1邪恶符文，瞬发，20码距离，引爆一具尸体，对周围20码范围内的所有敌人造成82点暗影伤害（该伤害受攻击强度的加成）。如果目标不是尸体则会使用附近的尸体。不可使用机械或元素生物的尸体。

这个技能伤害较低，并且必须有可用的尸体才能施放，除了AoE时候外不经常使用。

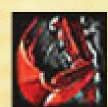
第四层

需要15点邪恶系天赋


死神附身 2/2

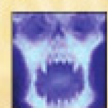
你像死神一样不可阻挡。你受到的昏迷和恐惧效果持续时间缩短10/20%，并增加骑乘速度10/20%。这个速度不和其他移动加速效果叠加。

PvP必加的天赋，附带的骑乘速度也可以节省了马鞭等道具。


凝血之刃 3/3

你的普通近战攻击有10/20/30%的几率造成凝血打击，凝血打击会造成25%武器伤害，目标身上每个疾病都会使凝血打击提高12.5%的额外伤害。

凝血之刃在无疾病时，造成25%武器伤害，1疾病时为37.5%武器伤害，2疾病为50%武器伤害，4疾病为75%武器伤害。凝血之刃对于伤害的提升远大于坏死，建议选择这个天赋。

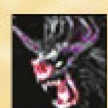

死神之影 1/1

使你的力量和耐力值提高2%，当你死亡时，你可以变成食尸鬼形态继续战斗45秒。

死神之影可以让死亡骑士的生命以食尸鬼形态延续45秒，某种意义上说就是多一条命。同时也是食尸鬼之主的前置天赋。建议必点的天赋。

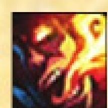
第五层

需要20点邪恶系天赋


召唤石像鬼 1/1

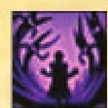
30点符文能量，瞬发，3分钟冷却，一只石像鬼飞入目标区域，轰击目标造成自然伤害（该伤害受死亡骑士的攻击强度的加成）。每8点符文能量会使石像鬼持续1秒，最多持续1分钟。

召唤出石像鬼的攻击力不但高而且稳定，攻击频率大约是2秒一次，攻击力为[死亡骑士攻击强度*40%]。生命值为[基础生命值+30%死亡骑士耐力加成]。


不洁之力 5/5

你的法术会从你的攻击强度获得5/10/15/20/25%的额外加成。

不同的法术从攻击强度中的收益%不同，比如原先收益为20%的法术，获得额外的25%加成后，收益变为25%。从总体上看，对伤害提升不大，而且占用天赋点较多。

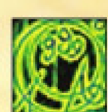

挽歌 2/2

使你的死亡打击、瘟疫打击、湮灭、天灾打击产生额外的2.5/5点符文能量。

天赋加成后死亡打击、天灾打击和湮灭会产生20点符文能量，瘟疫打击会产生15点符文能量。建议投入2点。

第六层

需要25点邪恶系天赋


魔法抑制 5/5

使你受到的所有法术伤害降低1/2/3/4/5%，并使你的反魔法盾吸收的法术伤害量提高5/10/15/20/25%。

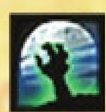
天赋加成后，反魔法盾会吸收100%的法术伤害，并且会抵消该法术的负面效果。这个天赋的主要意义还是为了下面的反魔法领域。针对魔法Boss的坦克和竞技场天赋建议在此投入5点。


收割 3/3

当你的血沸和鲜血打击命中目标时，有33/66/100%几率是鲜血符文激活时变成死亡符文。

收割是类似死亡符文掌握和北地之血的天赋，主要的

用途是将鲜血符文转化为死亡符文。建议深邪恶系死亡骑士选择。

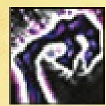


食尸鬼之主 1/1（需要1点在死神之影）

你通过亡者复生召唤的食尸鬼将被视作你的宠物，并受你的控制。不同于其他死亡骑士，你的食尸鬼不会有时间限制。这个天赋的意义十分重大，2种食尸鬼有着本质的区别，可以参考后章的食尸鬼的介绍。必点的天赋。

第七层

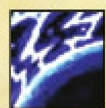
需要30点邪恶系天赋



亵渎 5/5

你的瘟疫打击有20/40/60/80/100%的几率造成亵渎大地的效果，在该区域内所有目标的移动速度会降低50%。当你处于这片不洁之地时制造的伤害会提高5%。持续12秒。

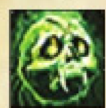
亵渎的减速和提升伤害效果对于PvP和PvE都有着很大的价值，但是由于天赋点不够，往往只能和反魔法领域天赋做一个取舍。通常来说1V1战斗倾向于亵渎，团队配合倾向于反魔法领域。



反魔法领域 1/1（需要5点在魔法压制）

1邪恶符文，瞬发，2分钟冷却，制造一个大型的静态反魔法领域，使所有身处该领域中的小队或团队成员所受到的法术伤害降低75%。反魔法领域持续30秒，或吸收[10000+2*攻击强度]点法术伤害之后消失。

副本中对抗Boss的攻击，或是PvP战斗中对抗施法职业，都是一个很不错的技能。唯一缺点反魔法领域无法移动，比较缺乏机动性。



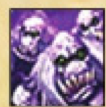
邪恶光环 2/2

使45码内所有小队和团队成员移动速度提高8/15%，这个效果不与其他增加移动速度的效果叠加。

对于竞技场和副本中运动战来说，15%的移动速度很有价值。鞋子附魔最多只有8%的速度。有需求的时候可以投入2点。

第八层

需要35点邪恶系天赋

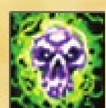


亡者之夜 2/2

你的下10次瘟疫打击和天灾打击每一击都会使你的亡者复生冷却时间减少15/30秒，亡者军团冷却时间减少30/60秒。

这个天赋的效果是加快技能冷却完成。每次使用瘟疫打击/天灾打击，就相当于将冷却时间推进一次。总共可以加快亡者复生冷却时间5分钟，死亡军团10分钟。需要注意：死亡军团的技能冷却依旧是20分钟，无法在竞技场里使用。但是亡者复生几乎可以不断地使用了。

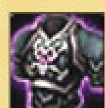
建议点满此天赋天赋。



墓穴热疫 3/3

你的疾病效果将引发墓穴热疫效果，使目标受到其他疾病的伤害提高10/20/30%。

墓穴热疫除了可以影响霜疫和血疫的伤害外，还能够影响其他各种疾病，比如传染的伤害就是属于疾病，会受到墓穴热疫的加成。墓穴热疫也是一个瘟疫效果，加上51点天赋邪恶蜂群，邪恶系死亡骑士可以拥有3个常驻疾病效果。建议必点天赋，或者至少点1点。



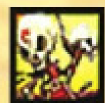
白骨护甲 1/1

1邪恶符文，瞬发，1分钟冷却，死亡骑士被4片旋转的白骨包围。只要有至少1片白骨存在，你所受到的所有伤害都会降低40%，你的所有攻击、法术和技能造成的伤害都会提高2%。每次死亡骑士受到伤害时都会消耗1片白骨。持续5分钟。

白骨护甲是PvP和PvE都非常实用的技能。每次战斗前加Buff的时候就应该开启白骨护甲。但是遇到攻击频率较高的敌人时，白骨护甲发挥的作用有限。

第九层

需要40点邪恶系天赋



瘟疫蔓延 3/3

当你的疾病效果对敌人造成伤害时，有几率（等同于你的近战爆击率）对其周围8码内的敌人造成33/66/100%额外伤害。不会作用于被控制的敌人而打破控制技能。

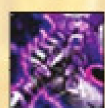
AOE的时候瘟疫蔓延能够制造非常好的效果，邪恶系黑疫使者的影响下，瘟疫的伤害会接近平时的2倍。但是除此之外，这个天赋没有任何价值。大多数时候不建议选择此天赋。



黑疫使者 3/3（需要5在墓穴热疫）

你的墓穴热疫转化为黑疫，除了原先的效果外，也会使目标受到的法术伤害提高4/9/13%；并使你武器爆击率永久提高1/2/3%。

邪恶系的死亡骑士的法术伤害通常高达总伤害的75%以上，黑疫所附带的13%法术易伤是深邪恶系死亡骑士伤害的保证。点出了黑疫使者后，就可以用天灾打击替代湮灭，血沸替代鲜血打击。这是一个深邪恶天赋与混合型天赋的分界点。也是深邪恶死亡骑士必点的天赋。



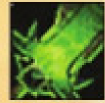
天灾打击 1/1

1冰霜符文，1邪恶符文，瞬发，近战距离，邪恶的攻击，造成相当于60%武器伤害的暗影伤害附加96.3点伤害，目标身上每一个疾病效果都会使天灾打击的伤害提高48.15点。

天灾打击相当于湮灭的强化，通常情况下伤害比湮灭高，而且不会消耗掉疾病。暗影伤害虽然无视护甲，但是会受到抗性的影响。天灾打击和黑疫使者是相辅相成的，没有黑疫使者的支持[天灾打击+血沸]的伤害，未必比[湮灭+鲜血打击]高。

第十层

需要45点邪恶系天赋



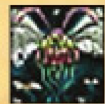
瑞文戴尔之怒 5/5

你的法术和技能对感染血疾的目标造成的伤害提高2/4/6/8/10%，并提高你的精准1/2/3/4/5点。

保证目标有血疫就能获得这10%技能伤害提升，建议点出。

第十一层

需要50点邪恶系天赋



邪恶蜂群 1/1

60符文能量，瞬发，邪恶的蜂群围绕着死亡骑士，在其周围10码范围内飞行，虫群内的所有敌人都会受到每秒造成21点暗影伤害。持续20秒。

80级深邪恶系天赋支持下，邪恶蜂群每次伤害可以达到100点以上，20秒就是2000点伤害。邪恶蜂群的开启需要消耗60点符文能量，但是没有冷却时间，因此只要符文能量充足就能一直保持。

五、死亡骑士与食尸鬼

与死亡骑士相关的食尸鬼拥有三类：
①死亡骑士通过技能[亡者复生]召唤的食尸鬼；
②死亡骑士通过天赋[死神之影]自身变成的食尸鬼；
③死亡骑士通过技能[死亡军团]召唤的食尸鬼。
下面分别介绍：

1.召唤出的食尸鬼

[亡者复生]是死亡骑士56级可以学到的技能，这个技能不需要消耗任何符文获符文能量，瞬发、冷却时间为5分钟。召唤食尸鬼时候会自动搜索30码范围内可用的尸体，如果范围内有尸体则会在就近的尸体上召唤。如果没有可用尸体则必须消耗一个[尸粉]（可以在施法材料商人处购买），食尸鬼会在死亡骑士身旁被召唤出来。如果玩家希望用某具尸体召唤，可以选中其作为目标，系统就会优先选择目标召唤食尸鬼。

通常情况下，死亡骑士无法控制食尸鬼的任何行动，也无法察看食尸鬼的技能和属性等。食尸鬼会持续存在2分钟，在死亡骑士头像下面会出现一个标记来指示食尸鬼的存在时间，这个时候的食尸鬼的名称统一是“复活的食尸鬼”<某某的守护者>。

死亡骑士唯一能控制的就是召唤和解散。解散食尸鬼的方法是：在食尸鬼的标记上点右键。

死亡骑士还可以用死亡缠绕为食尸鬼恢复生命，或是用死亡契约牺牲掉食尸鬼来治疗自身20%生命值。

这种状态下的食尸鬼会主动袭击周围的敌对目标，随机施放技能。除了能给死亡骑士带来帮助外，也经常引来麻烦，比如使用飞跳到远处怪物堆中，引来一群怪物。

如果死亡骑士点出了邪恶系的[食尸鬼之主]天赋，就能像猎人控制宠物那样控制食尸鬼。这时候，食尸鬼的存在就没有了时间限制，玩家可以查看到食尸鬼的技能和属性等。

这个时候食尸鬼将会有宠物头像和状态栏，名字也变成“前缀+后缀”<某某的仆从>，名字中的前缀和后缀会有很多随机的词汇，组合起来可以有很多种称呼，比如：颅骨粉碎者、污秽吞噬者、啃啮开膛者等。

这时候如果希望解散食尸鬼，可以在其头像上点右键然后选择解散。其他控制方式完全和猎人、术士控制宠物的方法相同。

死亡骑士的技能书里将会有一页“宠物技能”，从宠物面板里也能察看食尸鬼的基本属性。

下面主要介绍食尸鬼的属性和技能操作两大部分。

食尸鬼的属性：食尸鬼使用类似盗贼的能量系统，能量上限为100点，恢复速度为每秒10点。食尸鬼的等级和死亡骑士保持一致，随着食尸鬼等级的提高各种基本属性也会提高。

食尸鬼的属性中，力量和耐力会受到玩家属性的加成，其他属性则仅仅依照等级决定。食尸鬼的护甲值大约可以提供40%免伤，敏捷提供的致命率大约是10%，目前没有韧性和抗性。

食尸鬼的攻击力和生命值会受到力量和耐力值的加成影响，玩家的70%的力量值和30%耐力值会加成给食尸鬼。

天赋“饥饿亡者”会使食尸鬼的力量和耐力加成提高20/40/60%。这个天赋的计算方式是：

力量加成=70%*(1+20%*N)

耐力加成=30%*(1+20%*N)

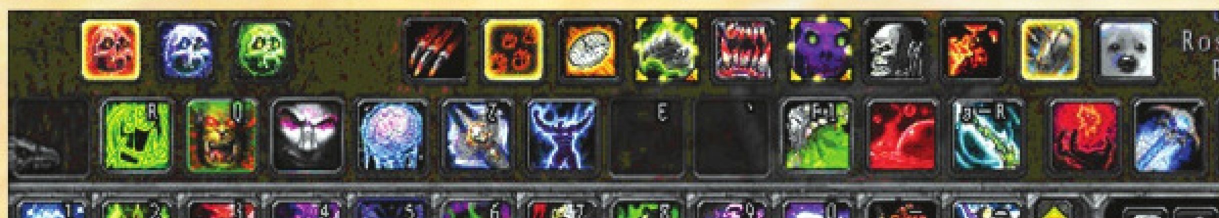
3点天赋点满后，最终的加成比例是：112%的力量加成，48%的耐力加成。

食尸鬼雕文则会直接给食尸鬼获得20%玩家力量值的加成。如加上天赋加成，最多可以使食尸鬼的力量加成提高的132%。

在80级初期，人物的力量值大约是800点。两种极限状态下，食尸鬼攻击力差距大约是25%，生命值差距3000左右。以后随着人物力量和耐力值的提高，这差距还会进一步增大。

食尸鬼的技能操作：

食尸鬼的控制动作条如图示，总共10个按键。基本和其他宠物控制条相同。



1，2，3分别是[攻击][跟随][停留]
4，5，6，7分别是特殊技能[爪击][啃噬][跳跃][蜷缩]
8，9，10分别是[主动模式][防御模式][被动模式]

下面专门介绍食尸鬼的特殊技能：

（1）爪击：40能量，近战范围，瞬发。爪击敌人，造成一次直接伤害。

爪击类似潜行者的邪恶攻击，造成普通攻击的150%的物理伤害。这个技能没有冷却时间，可以自动释放，是食尸鬼主要的输出技能。在PvE战斗中这个技能通常设置为自动释放，以保证最大效率进行输出；PvP中则建议手动控制，以保证能量足够使用啃咬。手动控制中可以和死亡骑士常用的攻击技能利用宏绑定。

（2）啃咬：30能量，近战范围，瞬发，20秒冷却时间。咬掉目标的肢体，使目标昏迷3秒并造成90到110点伤害。

啃咬会造成固定的伤害90-110点伤害，由于是物理伤害会受到护甲的减免。这个技能最大的意义是造成3秒昏迷，对于死亡骑士来说绝对是雪中送炭。PvE战斗中一般用不到这个技能，PvP战斗中则应该利用好这个技能。

（3）跳跃：10能量，5-30码距离，瞬发，20秒冷却时间。跳跃至目标友方单位或敌人后方。

这个技能的效果类似潜行者的暗影步，可以让食尸鬼快速地接近目标，并且可以自动释放。跳跃不仅仅能够让食尸鬼快速地进入战斗，也能让食尸鬼快速撤离危险区域。PvE战斗中通常可以设为自动施放，PvP中则最好用手动精确控制。跳跃配合啃咬可以快速地控制远处的目标，也可以利用跳跃快速撤回食尸鬼并治疗。

（4）蜷缩：10能量，引导，45秒冷却时间。防御性的蜷缩起来，减少食尸鬼所受到的近战、远程和魔法伤害50%，持续10秒。

蜷缩是一个需要引导的技能，这段时间里会减少受到伤害，但是食尸鬼无法攻击敌人。通常用只有竞技场里会用来暂时保证食尸鬼的生存。不过由于蜷缩需要引导，这时候不但不能攻击，还不能移动。

下面介绍几个食尸鬼相关的常用宏：

（1）食尸鬼保命宏

```
/petfollow
/castsequence [target=player] Leap,Huddle
/cast [tar=pet] Death Coil
```

第一行是命令宠物跟随，用来召回宠物。

第二行是依次使用跳跃/蜷缩，目标选择是玩家。即跳跃向死亡骑士，然后蜷缩。

第三行是对宠物（即食尸鬼）使用死亡缠绕进行治疗。

在食尸鬼生命较低的时候，连续按这个宏就会快速召回食尸鬼，并为其治疗。

（2）远距离打晕宏

/petattack
/cast Leap
/cast Gnaw
/cast Claw

第一行是命令宠物攻击目标，食尸鬼会跑向目标并开始攻击。

第二行是对目标使用跳跃，为了可以立即接近目标。

第三行是使用啃咬，立即打晕目标，可以用来打断目标施法等。

第四行是使用爪击。在跳跃和啃咬都不能使用的时候，则使用爪击继续攻击干扰目标。

竞技场中经常可以用到这个宏打断远处的治疗者，连续按宏直到目标被晕就可以。

（3）常规打晕宏

/cast [nopet] Raise Dead
/cast [target=pet,dead] Raise Dead
/cast [target=pettarget]Gnaw

第一行是如果没有宠物则使用亡者复生

第二行是如果宠物死亡则使用亡者复生

第三行是对宠物目标是用啃咬，也可以是其他别的技能。

2.玩家变成的食尸鬼

死亡骑士通过邪恶系天赋“死神之影”，可以在死亡后变成食尸鬼继续战斗45秒。这45秒内死亡骑士被视同存活状态，可以获得经验、荣誉等。也只有在死亡骑士结束这45秒后，或者在食尸鬼状态下被杀死，敌人才能够获得荣誉。玩家可以通过Buff栏看到食尸鬼形态持续时间还剩多少。如果死亡骑士把队友复活成食尸鬼，队友将获得食尸鬼的控制权，持续时间和技能数量上也属于这一种食尸鬼。

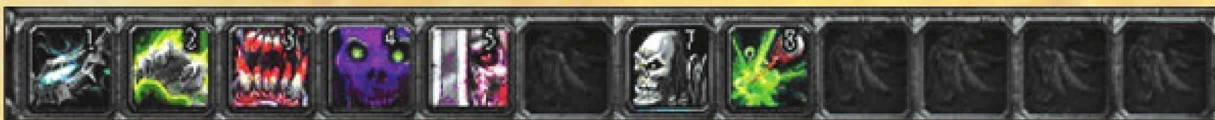
死亡骑士只有死于敌对目标的攻击才能变成食尸鬼继续战斗，死于一些自伤技能（比如：歇斯里底）也会变成食尸鬼。但是死于高处摔落则不会变成食尸鬼，而是直接死亡。

食尸鬼形态下所有属性和死亡骑士自身相同，唯一区别是食尸鬼形态下的生命值是平时的70%。

除此之外，食尸鬼形态也无法使用死亡骑士的自身技能；唯独亡者复生例外，可以在食尸鬼形态下使用。但是一些天赋，比如凝血打击都是可以触发的。食尸鬼形态下也是拿着武器战斗，因此武器效果和武器附魔类效果都能触发。

某种意义上说，食尸鬼形态的唯一差别就是：生命值减少30%，无法使用死亡骑士原有技能，和各种物品道具。

食尸鬼形态能够使用的技能是类似召唤的食尸鬼的一系列技能，这一系列技能会出现在默认的人物技能栏上，这些技能都是消耗能量的，能量的上限和恢复速度等完全和召唤的食尸鬼相同。



（1）普通攻击：对目标进行普通攻击，显示的图标就是所持的武器图标

（2）爪击：此技能同召唤的食尸鬼

（3）啃咬：此技能同召唤的食尸鬼

（4）跳跃：此技能同召唤的食尸鬼

（5）痛击：一次物理攻击，对敌人造成110点伤害。10秒冷却时间。

（6）蜷缩：此技能同召唤的食尸鬼

（7）爆炸：1.5秒施法时间 自爆，对附近5码内所有敌人造成暗影伤害。伤害量等同于食尸鬼25%的生命上限。

食尸鬼形态相比于召唤的食尸鬼多了两个技能：痛击和爆炸。

痛击除了造成110点伤害外，还能够打断目标施法，并反制5秒。这是一个类似潜行者脚踢的技能。

爆炸则完全是个玉石俱焚的技能，自爆后死亡骑士就算是真正的死亡了，一般是在食尸鬼形态即将结束时候使用。这个技能的伤害可以收到法术易伤等加成，通常可以制造高达5000-6000的范围杀伤。

食尸鬼形态的操作近似于控制食尸鬼，爪击作为主要输出技能，能够制造昏迷的啃咬作为控制技能，跳跃可以迅速接近目标，蜷缩可以暂时减少受到的伤害。痛击可以用来打断目标施法，爆炸则可以在最后来一次猛烈的攻击。

通常来说，食尸鬼形态下死亡骑士的生存力和战斗力并不弱，这时候绝对不要放弃抵抗，既有高伤害的输出技能，又有控制和打断技能，完全可以利用这45秒反败为胜。

3．“死亡军团”召唤的食尸鬼

死亡军团需要引导6秒才能完成全部召唤，最终可以召唤出8只食尸鬼，如果中途被打断则会少于这个数量。这些食尸鬼的名字统一是“死亡军团食尸鬼”<某某的仆从>，它们存在的时间为40秒。

死亡军团食尸鬼无法被玩家控制，就像最初的亡者复生召唤的食尸鬼那样，这群死亡军团食尸鬼会主动攻击周围所有的敌人，并且会试图吸引仇恨。

死亡军团食尸鬼具体属性和技能无法在游戏中看到。可以初步确认的是死亡军团食尸鬼的生命值为召唤时玩家生命值的20%，攻击力和技能与[亡者复生]召唤的食尸鬼相近。

死亡军团食尸鬼大约每只能够提供300左右的Dps，8只就是2400Dps，通常来说系统的AI智能无法达到100%发挥出死亡军团食尸鬼的能力。尽管如此，死亡军团食尸鬼的强大是毋庸置疑的，如果不能被有效的控制或杀死，单纯凭这些食尸鬼就有可能轻易杀死一名80级的玩家。

但是这些死亡军团食尸鬼比较脆弱，生命值仅仅是玩家的20%（通常不超过5000），很容易被强力的范围伤害所杀死。系统对死亡军团食尸鬼的控制并不理想，基本上只会不断爪击，通常不会使用啃咬等技能；也就是说这些食尸鬼能够做的只是攻击并暂时吸引仇恨。

某种程度上说，死亡军团非常影响游戏平衡。因此这个技能冷却时间为20分钟，无法在竞技场中使用。虽然[亡者之夜]天赋可以减少死亡军团最多10分钟冷却时间，但这个天赋并不是把20分钟冷却减少到10分钟，而是加快冷却完成。也就是说每使用一次瘟疫打击/天灾打击，就相当于将冷却时间推进1分钟。

比如死亡军团的当前冷却时间为：15分钟/20分钟。使用1次瘟疫打击/天灾打击后，这个时间会变成14分钟/20分钟，最多可以推进10次冷却时间，也就是加速10分钟。当死亡军团被使用后，下一轮冷却开始的时候又可以通过瘟疫打击和天灾打击继续加速冷却。

六、死亡骑士的新手任务（55级-58级）

目前，玩家只能在已有55+级人物的服务器上建立死亡骑士。以后会开放在任意服务器建立死亡骑士，你的账号内只要有一个55+的人物即可。任意种族都可以建立死亡骑士，所建立的死亡骑士分别属于联盟或部落阵营。死亡骑士的出生等级为55级，出生地点为东瘟疫之地的天灾浮空要塞“阿彻鲁斯”，死亡骑士的新手任务将主要在阿彻鲁斯与避难所、新阿瓦隆之间展开。避难所与新阿瓦隆

位于提尔之手的东北，是东瘟疫之地血色十字军的腹地。这一片区域是《巫妖王之怒》中新开辟的。

死亡骑士出生时天赋点为0，需要通过完成新手任务来逐渐获得天赋点，完成全部任务后天赋点也会达到正常的点数。死亡骑士通过新手任务还可以获得大量经验、金钱以及一套精良品质的装备。结束新手系列任务后，在这些装备的支持下死亡骑士进军外域绝不会感到吃力。

死亡骑士初始的武器和防御技能等级为270/275，商业技能只有急救为270/300，其余的都没有学习。此外，任何阵营和势力的声望都是中立，艾泽拉斯大陆的所有飞行点都已经开启。

避难所有一个邮箱可以收信，如果事先准备了更大的背包、药剂等物品可以提前邮寄过来。

新手区域的系列任务虽然紧张激烈，但是完全可以轻松地Solo完成，即使不慎战死也会有堕落女武神前去复活，但是这种待遇10分钟内只能有1次。



任务名称：为巫妖王效忠

任务奖励：825经验

完成方法：去找要塞里面教官拉苏维奥斯交差。这是死亡骑士的第一个任务。

任务名称：符文铭刻之刃

任务奖励：16350经验　武器：符文灵魂之刃　技能：符文熔铸

完成方法：从旁边的武器架上找一把武器，然后在符文熔炉前点击，然后就去复命吧。

任务名称：符文镕铸：准备战斗

任务奖励：12250经验

完成方法：技能书里可以找到符文熔铸。选择所需要的符文种类，然后点想要熔铸的武器武器即可。

任务名称：无尽杀欲

任务奖励：12250经验

完成方法：用获得的钥匙打开墙壁上的锁，然后就迎来你的第一场战斗。战斗很轻松，然后就可以交差了。

任务名称：阿彻鲁斯之眼

任务奖励：825经验

完成方法：去出生时候的露台找巫妖王对话交差。所谓阿彻鲁斯之眼就是右图中的这个东西。

任务名称：来自高处的死亡

任务奖励：12250经验

完成方法：点击旁边的阿彻鲁斯之眼，你就可以操控它飞到下面的新阿瓦隆去执行侦察任务。

需要侦查一共四个地点：铁匠铺（地图中的S），血色要塞（地图中的J），城镇大厅（地图中的O）和礼拜堂（地图中的L），这些地方都有红色箭头标示，很容易找到。地面上的血色十字军会射箭攻击阿彻鲁斯之眼，为了避免被攻击到，请最大距离进行侦察。阿彻鲁斯之眼有四个技能：

1.侦察。需要靠近指定目标45码距离。要用这个技能来完成任务。

2.召唤食尸鬼。指定区域内召唤食尸鬼，干扰范围内血色十字军。

3.隐藏。类似潜行者的潜行，可以进入隐身状态避免被攻击。

4.解散。可以解除对阿彻鲁斯之眼的控制。完成侦查后，解除控制就能立即回到死亡骑士主视角。

任务名称：天灾之力

任务奖励：12250经验　BUFF：阿彻瑞斯主宰“黑锋护符”

完成方法：去下面一层找达里安·莫格莱尼交差。左图中的传送门可以到达下一层。

任务名称：鲜血，冰霜，邪恶之力

任务奖励：12250经验

完成方法：旁边的训练师处可以接到一个支线任务，对话即可，白送给你经验。

任务名称：向天灾指挥官萨兰纳报道

任务奖励：825经验

完成方法：向下层露台上的指挥官萨兰纳报道即可。

任务名称：收割血色十字军

任务奖励：825经验

完成方法：点这个天灾狮鹫到下面的死亡裂口（地图中的B）交差，仔细看进度条是“到死亡裂口的Taxi”

如果想回去，点这里的天灾狮鹫即可。

任务名称：当混乱蔓延，痛苦将主宰一切

任务奖励：12250经验、85银、瓦拉纳的徽记之戒

完成方法：在死亡裂口将会接到一系列任务，这是在避难所与血色十字军战斗的第一阶段。屠杀避难所（地图中的C）的10名血色十字军，还有……毫无反抗能力的平民10名。

任务名称：今夜我们将在避难所庆功

任务奖励：12250经验、85银、蓝色品质披风三选一

完成方法：要帮这些骷髅射手把射出去的箭捡回来，顺便可以杀掉被射的半死不活的平民。。。。。。残忍啊。（地图H处 箭矢较多）

任务名称：死亡挑战

任务奖励：12250经验、2金50银、天灾徽章

完成方法：找玩家或者周围的死亡骑士学徒决斗即可，必须胜利5次才能完成任务。

任务名称：侠盗猎马手

任务奖励：12250经验、85银

完成方法：避难所的牧场（地图中的C）里有很多马匹，任意骑上一个跑回去即可。1号键是到达目的地后下马交差，2号是加速冲刺2秒。

任务名称：进入阴影之域

任务奖励：16350经验、85银、召唤：阿彻鲁斯死亡战马、黑骑士魔印

完成方法：NPC会让你进入阴影之域，你去伐木厂附近（地图中的D）杀死黑暗骑士抢回他们的马即可。返回死亡裂口（地图中的B）按1号键即可脱离阴影之域复命。

任务名称：收割者戈提克

任务奖励：825经验

完成方法：和旁边的收割者戈提克对话即可。

任务名称：慷慨的礼物

任务奖励：12250经验、85银、灵魂收割者的护符

完成方法：进入避难所矿洞（地图中的E），把得到的道具仍在矿工脚下，矿工就会变成任务需要的食尸鬼，如果变成幽灵就杀死。抓足五只食尸鬼会去复命即可。

任务名称：进攻良机

任务奖励：825经验

完成方法：回头和血族亲王对话即可。



任务名称：血洗圣光港口

任务奖励：16350经验、2金50银、镀金的寒铁护腕

完成方法：圣光港口有数百名血色精英和大量火炮，无法正面硬攻。要完成这个任务需要跑到左图的位置藏在矿车里（地图中的E），然后会有矿工将你拉到港口的船上（地图F），船上会有火炮供你使用，然后就开始轰炸吧！

自动火炮的技能如下：

1.开火。用来攻击海滩上的血色精英和火炮。消灭100名血色精英即可完成任务。

2.电击。开火后会有血色十字军上船攻击你，电击可以将火炮周围的血色十字军弹飞。

3.召唤天灾狮鹫。完成任务后有这个技能召唤天灾狮鹫撤离。

任务名称：死亡裂口的胜利!

任务奖励：16350经验、85银、华丽的寒铁腿铠

完成方法：回到黑锋要塞（地图中的A）向大领主莫格莱尼报告，在避难所进行的第一阶段的战斗宣告结束。

任务名称：巫妖王的意志

任务奖励：825经验

完成方法：回到死亡裂口（地图中的B）向吸血鬼亲王对话。随后你将被派遣到新阿瓦隆进行展开第二阶段的战斗。

任务名称：回忆墓穴

任务奖励：825经验

完成方法：回忆墓穴位于避难所农场旁边（地图中的G），到里面的交差即可。农场处（地图中的H）可以顺路接到瘟疫使者诺斯的任务。

任务名称：瘟疫使者的请求

任务奖励：12250经验、85银、瘟疫使者腰带

完成方法：任务需要的锅在新阿瓦隆旅店（地图中的N）的地下室，铁链在铁匠铺（地图中的S），10个头骨可以杀死血色十字军或平民得到。这个任务和下面的[无路可逃，无处可藏][待宰羔羊]一起完成即可。

任务名称：诺斯的特制佳酿

任务奖励：12250经验、药水：诺斯的特制佳酿

完成方法：完成上一个任务后，诺斯会把空锅和铁链架设成瘟疫之锅，然后给你一个头骨堆，你将头骨堆扔到瘟疫之锅里即可。然后瘟疫锅处就可以进行一个可以重复完成的任务“用更多的颅骨来酿造”，你可以用剩余的头骨和瘟疫之锅换药水，20头骨换5个药水。

任务名称：无路可逃，无处可藏

任务奖励：12250经验、85银

完成方法：前往新阿瓦隆城镇大厅（地图中的O），暗杀市长，在桌子上找到新阿瓦隆档案交差即可。

任务名称：待宰羔羊

任务奖励：12250经验、85银、屠杀战靴

完成方法：杀死新阿瓦隆（地图中的N）的血色十字军10名和平民15名，这些人类身上可以loot到诺斯所需要的的头骨。你又要再一次对平民举起屠刀。

任务名称：赢得朋友,影响敌人的方法

任务奖励：12250经验、85银、克莱塞斯的纹章戒指

完成方法：从得到的盒子里取出拷问之刃，然后都装备上，去攻击任意的血色十字军（地图中的N），直到拷问出“血色黎明”的真相。有的血色十字军会宁死不屈，你就要再找一名继续拷问。

任务名称：深入血色后方

任务奖励：825经验

完成方法：血色酒馆在新阿瓦隆果园的旁边（地图中的I），这里属于敌后根据地，周围敌人很多行动要小心。在酒馆二楼找到相应NPC交差即可。

任务名称：正义十字军之路

任务奖励：12250经验、85银、血毒指挥官手铠

完成方法：这个任务所需要的物品在血色要塞（地图中的J）二层办公桌上，这里的敌军是最密集的。尽量避免同时引到5只以上的敌人。

任务名称：生死兄弟

任务奖励：12250经验

完成方法：这个任务可以和上面任务同时完成，需要到地下室里找到被囚禁的战友，注意清理掉周围的敌军。

任务名称：杀出血路

任务奖励：16350经验、1金65银、寒铁战甲

完成方法：你需要保护你的战友突围，在地下室里他不会帮你攻击，但是会开启反魔法领域保护你，这时候会有几批敌人杀进来，前几批小兵不足为虑，最后的Boss需要注意一下。一定要保持在反魔法领域，否则你会被打得很惨。杀死Boss后，Loot到他的头颅去酒馆（地图中的I）复明即可。

任务名称：复仇的咆哮!

任务奖励：825经验

完成方法：去酒馆西南的礼拜堂（地图中的L）交差

即可。

任务名称：意外惊喜
任务奖励：12250经验 85银
完成方法：杀死旁边屋子内的银色黎明俘虏。你需要靠近和你相同种族的俘虏，然后触发一段剧情后，剧情结束就可以攻击，杀死俘虏就能完成任务。如果不杀的话，过一会儿俘虏也会伤心而死……然后会再次刷新，直到被你亲手杀死。

任务名称：另类的轮回
任务奖励：12250经验、85银、黑暗兄弟会纹章
完成方法：回到血色酒馆（地图中的I）向萨萨里安交差，然后继续下一步任务。

任务名称：伪装下的伏击
任务奖励：12250经验、85银
完成方法：在果园里（地图中的K）用道具伪装成苹果树，这时候信使就会出现。杀了他并把他身上所有的东西都拿走交差。

任务名称：宿命的会面
任务奖励：12250经验
完成方法：你会被伪装成血色十字军的信使，包括马匹也会伪装起来。然后向在海岸边（地图中的M）即将启航的阿比迪斯将军交任务。

任务名称：血色先遣军，成立！
任务奖励：12250经验、85银
完成方法：你会得到阿比迪斯将军的日记，有兴趣的可以看一看内容。然后直接回血色酒馆（地图中的I）交任务既可。

任务名称：血色十字军逼近了……
任务奖励：16350经验、2金50银、浸血的寒铁护肩
完成方法：NPC会给你开启一道死亡之门，点进去就可以瞬间回到黑锋要塞阿彻鲁斯，然后找大领主莫格莱尼交差即可。

任务名称：血色的末日
任务奖励：825经验
完成方法：还是乘坐天灾狮鹫下去，到死亡裂口（地图中的B）找巫妖王交差。然后就会进行和血色十字军最终的决战！

任务名称：一切的终结……
任务奖励：16350经验、2金50银、天灾勇士之盔
完成方法：用得到的号角召唤冰龙，去新阿瓦隆喷（地图中的N）死150个血色十字军，摧毁10台弩车。血色十字军和弩车都会攻击冰龙，所以要小心应对。

1.冰霜吐息。用来杀死血色十字军和弩车，可以利用抛物线和落点指示控制攻击。

2.吞噬。用来恢复魔法值。所谓吞噬就是到地面上叼起一个血色十字军，然后吃掉……

从壁炉谷和提瑞司法赶来的血色十字军在冰龙和地面天灾大军的合围下下全军覆灭。

任务名称：巫妖王的命令
任务奖励：825经验
完成方法：穿过死亡裂口左上角的隧道进入剧毒林地（地图中的P），瘟疫使者诺斯在这里源源不断地为前线输送天灾大军。走出剧毒林地就可以看到黑锋骑士团和天灾军团已经开始集结（地图中的Q），去向指挥官萨拉纳交任务即可。

任务名称：圣光黎明
任务奖励：16350经验、黑锋巨斧/黑锋巨剑、技能：死亡之门
完成方法：接到任务后，等双方兵力集结完毕（300：10000）就可以和莫格莱尼对话了，对话后有3分钟准备时间，然后就会开始进攻圣光之愿礼拜堂（地图中的R）。整个战斗过程完全是剧情战斗，玩家是否参与攻击不会有任何影响。玩家会得到一个提高20倍攻击力的Buff，玩家可以去体验战斗的快感，也可以安闲地在一旁“看电影”。

小提示：奖励的武器建议选择斧头。一直使用剑升级很容易导致斧头熟练度断档，专门花时间练习斧头技能比较浪费。

任务名称：返回阿彻鲁斯
任务奖励：825经验
完成方法：上个任务完成后会学到“技能：死亡之门”（在技能书邪恶系），用这个技能返回阿彻鲁斯即可完成任务。

任务名称：黑锋要塞之战
任务奖励：12250经验 2金50银
完成方法：上层的天灾已经被肃清，玩家需要通过传送门进入下层。然后杀死任意10个天灾敌军，还有要杀死……帕奇维克。玩家会得到强力的buff莫格莱尼之力，大幅度提高攻击力和生命值，可以轻松地杀死一般的天灾敌军，但是还是无法和帕奇维克单条，多多利用入口处的NPC来助战吧！

任务名称：酋长的祝福（部落）
任务奖励：12250经验
完成方法：部落方死亡骑士的最终任务，可以通过左边的传送门到达奥格瑞玛，然后去找萨尔交差。

任务名称：觐见国王之行（联盟）
任务奖励：12250经验
完成方法：联盟方死亡骑士的最终任务，可以通过右边的传送门到达暴风城，然后去找新国王交差。

初次体验新手村的系列任务大约需要3个小时，如果非常熟悉任务流程只要2小时就足够了。新手区的任务获得的经验足以玩家达到58级以上，这个等级和装备水平进



战士新天赋技能解析

一、综述

WLK战士有了全新的三系天赋，可以说所有的战士玩家真正的迎来了一次变革。数个全新的技能以及部分旧天赋的修改，使得战士职业比较之前的TBC版本有了实质性的变化。根据北美Beta服务器的测试数据和目前已经更新到3.0版本的世界各服务器体验，我们对于80级战士职业已经得到比较清晰的认识。鉴于本职业的特点，下面针对PVP和PVE分别对三系天赋进行简要的评述。

PVP方面来看，战士在机动性和控制能力上获得了很大的提升，在新天赋、新技能的支持下，战斗方式令人耳目一新，完全摆脱了旧有模式。武器系的群体伤害能力，狂暴系的类致死技能和泰坦之握，防御系的群体盾反和大大增强的伤害、控制能力使得三系天赋都大放异彩。

而PVE方面，新的重伤计算公式和各种增强伤害天赋，使得无论武器系还是狂暴系的副本输出能力都空前强大。在所有适合近战物理系输出的Boss战中，战士的DPS都是一马当先、无可匹敌的。而作为战士传统工作—坦克，则愈发可喜。全新的防御天赋使得战士们在保证生存能力的前提下，仇恨构筑能力有了很大提升，已经完全可以适应80级各职业呈倍数增长的DPS。

下面笔者就介绍下WLK中战士职业比较重要的新增和部分改动技能及天赋。

二、新增技能及部分技能修改说明

1.武器系

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
英勇投掷	无	30码	瞬发	1分钟	80级

说明：投掷你的武器，对目标造成[12 + 攻击强度 * 0.50]点伤害（受攻击强度加成影响），造成很高的威胁值。新技能，作为一个远程技能虽然伤害不高，但是可以有效防止目标脱离战斗或打断施法，1分钟冷却略长，聊胜于无

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
断筋	10怒	近战	瞬发	无	8级

说明：使敌人残废，降低移动速度50%，持续15秒。被严重NERF的技能，不再造成伤害，今后无法靠这个廉价技能打图腾了，同时也无法再触发部分武器、附魔、装备的特效。

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
惩戒痛击	10怒	近战	瞬发	1分钟	16级

说明：对目标造成武器伤害和中量的威胁值，并迫使他在6秒内一直攻击你。造成伤害改为武器伤害，冷却时间从2分钟减少到1分钟，可以在战斗姿态和防御姿态使用

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
撕裂	10怒	近战	瞬发	无	76级（等级10）

说明：使目标的伤口不断流血，在15秒内造成380点伤害加上额外伤害（由武器伤害值决定）。若目标的生命值高于75%，将会额外造成35%的伤害。基础伤害提高了，并且受到的武器伤害加成提高到100%，持续时间由21秒减少到15秒，总伤害量不变，只能说略微提升

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
雷霆一击	20怒	8码	瞬发	6秒	78级（等级9）

说明：以雷霆震击附近的敌人，使他们的攻击间隔时间延长10%，持续30秒，并对他们造成300点伤害。伤害随着攻击强度而提高，此技能造成额外的威胁值。此技能伤害受到AP加成，伤害和作用的目标数量增加，使其成为群体仇恨中不可或缺的技能之一，性价比非常高

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
反击风暴	无	无	瞬发	5分钟	20级

说明：在任何敌人的近战攻击命中你时都立刻对其进行反击，持续12秒。从你背后发动的近战攻击无法被反击。最多可反击20次攻击。冷却时间减少为5分钟，生效次数由30次减少到20此，持续时间由15秒减少到12秒。不再于鲁莽、盾墙共享冷却时间，但是使用反击风暴会使鲁莽和盾墙进入一个12秒的冷却时间

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
利刃风暴	25怒	无	瞬发	1分30秒	天赋习得

说明：立即对附近的所有目标发动旋风斩，在接下来的6秒内，你每1秒会发动一次旋风斩。在此期间，你可以移动，但是无法使用其它技能。你不会有任何怜悯的感觉，也不会感到恐惧，除非被杀死，否则无法被阻止。新天赋获得的一个强力的群体攻击技能，使用后免疫一切控制技能，在混战中的效果非常可怕

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
横扫攻击	30怒	无	瞬发	30秒	天赋习得

说明：你在接下来的5次近战攻击中可以攻击到一个额外的敌人 作为曾经的PVP核心技能之一，横扫从狂暴系终于被移回武器系，但是现在只能生效5次了

2.狂暴系

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
狂怒回复	15怒	近战	瞬发	3分钟	75级

说明：你在10秒内恢复生命总值的30%。这个技能需要激怒效果才能使用，使用后吞噬你身上的所有激怒效果，并使你在技能持续期间无法获得激怒效果。一个很实用的保命技能，30%生命值在80级装备支持下是很可观的血量，关键时刻用来保命翻盘很关键。激怒效果包括：武器系天赋破坏能手的触发效果、狂暴系天赋激怒的触发效果、狂暴之怒、死亡之愿、鲁莽

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
拦截	10怒	25码	瞬发	30秒	30级

说明：向敌人冲锋，造成[0.12*AP]点伤害（随AP提高伤害），并使其昏迷3秒.技能直接附加了伤害，随着攻击强度的提升，伤害量还说的过去，唯一的缺点是过去的bug依旧存在，很容易被对方躲避

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
嗜血	30怒	近战	瞬发	5秒	天赋学习

说明： 立刻攻击目标，对其造成[0.5*AP]点伤害。另外，你的下5次成功的近战攻击都可令你回复生命值总量的0.6%。效果持续8秒。此技能的伤害值受到攻击强度的影响.现在每击回复0.6%生命值而不再是过去的固定数值，在80级高血量下来看，这样的改动获益更多。冷却时间从6秒降低到5秒，伤害从攻击强度的45%提高到50%，修改为只有一个级别

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
英勇之怒	无	无	瞬发	45秒	天赋学习

说明： 移除所有定身效果，并刷新你的拦截技能的冷却时间　非常实用的技能，可以有效对抗冰环、缠绕和各种陷阱，唯一的缺点是它位于狂暴系第9层，未免有点深了

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
斩杀	怒气量决定伤害	近战	瞬发	无	80级（等级9）

说明： 尝试斩杀一个受伤的敌人，对其造成[1456+0.2*AP]点伤害并将每点怒气转化为10点额外的伤害，只能对生命值低于20%的目标使用。基础伤害值被大大提高并且受到AP加成，不会出现过去满怒斩杀3位数的尴尬情况，在猝死天赋作用下，很黄很暴力

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
狂暴之怒	无	无	瞬发	30秒	32级

说明： 战士进入狂暴状态，对恐惧、闷棍和瘫痪效果免疫，在受到伤害时产生额外的怒气，持续10秒。终于可以在任意姿态下使用了，不用担心像过去那样切换到狂暴姿态而受到更多的伤害

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
挑战怒吼	无	10码	瞬发	3分钟	26级

说明： 迫使附近10码内的所有敌人集中攻击你，持续6秒。冷却时间由10分钟减少到3分钟，更好的控场，恩，不错

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
战斗怒吼	10怒	20码	瞬发	无	78级（等级9）

说明： 战士发出怒吼，使半径20码内的所有小队和团队成员的攻击强度提高548点，持续2分钟　这个技能也有爱了，作用于全团，不用再为分组头疼了

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
命令怒吼	10怒	20码	瞬发	无	80级（等级3）

说明： 使半径20码内的所有小队和团队成员的生命值上限提高2255点，持续2分钟。同样的作用于全团，提高的血量很可观，RAID中不可或缺的BUFF之一

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
鲁莽	无	无	瞬发	5分钟	50级

说明： 你接下来的3次技能攻击有100%的机会造成致命一击，但受到的所有伤害提高20%，持续12秒。冷却时间从30分钟减少到5分钟，只能对下三次技能攻击生效，不再免疫恐惧，持续时间从15秒减少到12秒。不再与反击风暴、盾墙共享冷却，但使用鲁莽会使反击风暴和盾墙进入一个12秒的冷却时间，仔细的说来是被NERF了

3.防御系

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
警戒	无	30码	瞬发	无	天赋学习

说明： 你专注于保护小队或团队中的一个友方目标，使其受到的伤害降低3%，并将其产生的威胁值的10%转移给你。另外，每当该目标被攻击命中，你的嘲讽技能的冷却时间就立即结束。该效果持续30分钟。你在同一时间内只能对一个目标使用警戒技能　我在看着你，在看着你…很有趣的新技能，也很实用，通过此技能不但降低队友的仇恨还可以刷新嘲讽，唯一要头疼的就是如何在战斗中正确选择施放目标。防御系为数不多的考验意识的技能了

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
震荡波	15	近战	瞬发	20秒	天赋学习

说明： 向前方释放出强大的能量波，造成[0.75 * AP]点伤害（受攻击强度加成影响），并使你面前半径10码范围内的正面锥形区域中的所有敌方目标昏迷4秒　非常强力非常廉价的技能，防御系战士群体仇恨的核心技能，相当出色的伤害能力，而且攻击范围的覆盖也很不错，无论PVP还是PVE都有很广泛的应用

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
盾牌格挡	10怒	无	瞬发	1分钟	16级

说明： 使你的格挡几率和格挡值提高100%，持续10秒　因为BOSS没有了碾压，所以也不用依靠这个技能免疫碾压了，缺点也是有的，想利用频繁盾档减伤害是不可能了

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
破甲攻击	15怒	近战	瞬发	无	88级（等级7）

说明： 击破目标的护甲，每次破甲攻击都会使目标的护甲降低785点，同时造成大量的威胁值，威胁值会随攻击强度的提高而增加。虽然依旧不造成伤害，但是其制造的威胁值会随AP的提高而提高，非防御天赋坦克成为可能

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
嘲讽	无	20码	瞬发	8秒	10级

说明： 嘲讽目标，使其向你发起攻击，但对已经攻击你的目标无效。冷却时间缩短了，更重要的是射程变成了20码，再也不用追着怪嘲讽了，非常强大的BUFF

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
复仇	5怒	近战	瞬发	5秒	80级（等级9）

说明： 立即反击敌人，对其造成[1454+0.207*AP]点伤害，复仇只在战士躲闪、格挡或招架之后才能使用。伤害方面的提升非常大，成为防御系一个主要的伤害技能，不再产生额外的威胁值

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
盾牌猛击	20怒	近战	瞬发	6秒	80级（等级8）

说明： 用盾牌猛击目标，对其造成990-1040点伤害，此伤害会从盾牌格挡值获得加成，并且驱散目标身上的一个魔法效果，同时产生大量的威胁值　不再需要依靠天赋学习，而是直接从技能NPC处习得，对于非防御天赋的战士来说多了一个仇恨技能，同时也是不错的PVP驱散技能。同时由于装备属性和天赋变化，所造成的伤害比以前有所提升

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
法术反射	15怒	无	瞬发	10秒	64级

说明： 举起盾牌，反射下一个施放在你身上的法术，持续5秒。消耗的怒气由25减少到15点，在防御天赋支持下，可以帮助队友反射法术，达到类似群体发射的效果，更加强大了

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
援护	10怒	25码	瞬发	30秒	70级

说明： 高速的跑向队友，并拦截下一个对队友所造成的近战或远程攻击，同时使他们的总威胁值降低10%。比过去增加了一个降低10%总威胁值的效果。所以在选择施放目标上必须做出适当的选择，援护MT在某些场合下不再适用了，但是对于OT的队友却有很好的效果

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
盾墙	无	无	瞬发	5分钟	28级

说明： 冷却时间从30分钟减少到5分钟，减少全部伤害的效果从75%减少到60%，持续时间从15秒减少到12秒。不再与反击风暴、鲁莽共享冷却，但使用盾墙会使反击风暴和鲁莽进入一个12秒的冷却时间。减伤效果被严重削弱，但是冷却时间大大降低，更加灵活实用了。

三、新增天赋和部分修改天赋说明

1.武器系

强化撕裂：2点，使你的撕裂技能造成的流血伤害提高10%/20%，原来是3点天赋，分别提高25/50/75%。现在由于撕裂的基础伤害大大提高，因此天赋效果的降低是必然的

强化冲锋：2点，使你的冲锋技能积攒的怒气值提高5点/10点，产生额外的怒气量从3/6点提高到5/10点，算是一个小小的BUFF，同时也是一个很实用的天赋。在此天赋的配合下，冲锋后便可以接一个攻击技能，而无天赋支持则无法实现

钢铁意志：3点，使所有对你使用的恐惧和昏迷效果的持续时间缩短7/14/20%，改为减少恐惧和昏迷的持续时间7/14/20%。（原来是提高抵抗昏迷和魅惑的几率3/6/9/12/15%）。对于战士本就不擅长的反控制能力来说，这个可以说是个削弱，缩短昏迷时间并不能有效的反对方的控制，对于以抗晕著称的兽人更是一个严重的削弱

强化雷霆一击：3点，使你的雷霆一击技能所消耗的怒气值减少1/2/4点，伤害提高10/20/30%，减速效果提高4/7/10%，从武器系第二行挪到防护系第一行，且提高的伤害由过去的40/70/100%，降低到10/20/30%.由于雷霆一击现在的伤害值大大提高，这种削弱是必然的。实际获得的增强远远超过TBC时代

穿刺：2点，使你的技能爆击伤害加成提高10/20%，从武器系第四行挪到第三行，改为重伤天赋的前置

重伤：3点，你的爆击导致目标流血，在6秒内造成相当于你的武器平均伤害16/32/48%的伤害，需要穿刺作为前置，6秒内造成武器伤害的16/32/48%。（原来是12秒内造成武器伤害的20/40/60%）。这个天赋目前的流血效果被每次爆击效果刷新，且每秒一跳。PVE中，在高爆击和高攻速下造成的流血伤害是相当可观的

双手武器专精：3点，使你的双手近战武器伤害提高2/4/6%，改为3点天赋，提高双手武器伤害2/4/6%。（原来是1/2/3/4/5%），如此改动下，天赋更加简洁实用了，可以节省2点，直接过度到武器专精天赋上去

血之气息：3点，你的撕裂技能每次造成伤害时都有10/20/30%的几率使压制技能可以使用，持续5秒。可以生效1次，新天赋，这个技能的价值在于通过廉价的流血效果触发强力的压制技能，由压制不可躲闪以及低消耗的特性，在PVP中经常起到关键性的作用。经过笔者测试，多个目标身上的撕裂效果都可以触发压制，并且可以对任何一个挂着撕裂的目标使用，非常强大

长柄专精：5点，使你的斧类和长柄武器的爆击几率及爆击伤害提高1/2/3/4/5%，现在同时提高长柄武器和斧类武器的爆击几率和爆击伤害,原来只提高爆击几率。由于80级武器的基础伤害本身就很高，所以最终获得的伤害提升很明显

横扫攻击：1点，你在接下来的5次近战攻击中可以攻击到一个额外的敌人，与死亡之愿再次调换位置，终于重回武器系，生效次数减少到5次。TBC中可以生效10次

锤类武器专精：5点．你用锤类武器攻击目标时忽略目标3/6/9/12/15%的护甲值，很大的一个改动，原来是攻击时有几率使昏迷敌人3秒，并且获得7点怒气。从此以后再也不存在锤专RP爆发流，无限晕人了

剑类武器专精：5点，使你在用剑类武器击中敌人后有1/2/3/4/5%的几率对同一目标进行一次额外的攻击。这个效果每6秒只能触发一次，现在剑类武器专精效果有了6秒内置冷却时间，不再无限触发。其实这个内置冷却早在TBC后期就已经被确认了，只不过一直没有在天赋说明上注明

创伤：2点，你的近战爆击可以令目标身上的流血效果提高15/30%，持续15秒，新天赋，必须要说的就是这个效果和潜行者的出血效果是叠加的

神兵之力：2点，使你的力量和耐力总值提高2/4%,精准提高2/4，新天赋，比较朴实的一个天赋，作为深层天赋来说，前期价值未必能比复苏之风和强化断筋高，但是后期有了高端装备支持后，附加的百分比属性就很可观了

强化猛击：2点，使你的猛击技能施放时间缩短0.5/1秒，从狂暴系第五行挪到武器系第七行，这个改动非常合理，本身猛击就是武器系输出技能，过去放在狂暴系中真的不知为何

血性狂乱：2点，你的攻击速度提高3/6%。另外你的撕裂和重伤技能也可以使目标受到的所有物理伤害提高1/2%，从第七行挪到第九行，提高的物理伤害效果从2/4%减少到了1%/2%，但是额外提高你的攻击速度3/6%，考虑点天赋点数问题，本人不推荐此天赋，提升太有限了，相比较来说，同行的猝死更加出色

强化致死打击：3点，使你的致死打击技能造成的伤害提高3/6/10%，冷却时间缩短0.333/0.666/1秒，原先是5点天赋，提高致死打击的伤害1/2/3/4/5%，降低致死打击的冷却时间0.2/0.4/0.6/0.8/1.0秒

冷酷突袭：2点，使你的压制和复仇技能的冷却时间减少2/4秒，新天赋，结束了头疼的压制冷却时间，PVP中必出的天赋

猝死：3点，你的近战攻击命中之后有3/6/9%的几率令你可以立即发动斩杀技能，无论目标的生命值是多少。另外，你在使用斩杀技能后仍可保留3/7/10点怒气值，新天赋，无论在PVP和PVE中都如此出色，RP因素的作用下一切都成为可能。有人说这个效果的触发几率并不高，其实考虑到斩杀目前提升的伤害以及无视血量的特点，这个触发几率还是比较合适的了

破坏能手：5点，你的近战爆击使你激怒，造成的所有伤害提高2/4/6/8/10%，持续12秒，新天赋，必须要说的是，这个天赋触发的激怒效果，可以被[狂暴回复]技能所使用，10秒内回复总生命值的30%…

利刃风暴：1点，立即对附近的所有目标发动旋风斩，在接下来的6秒内，你每1秒会发动一次旋风斩。在此期间，你可以移动，但是无法使用其它技能。你

不会有任何怜悯的感觉，也不会感到恐惧，除非被杀死，否则无法被阻止。这个天赋在技能说明部分已经有介绍了，就不再重复，武器系的招牌技能

2.狂暴系

全副武装：3点，你的每180点护甲值可以为你提供1/2/3点攻击强度加成。，这个天赋的价值在于提高防御装备下的攻击强度，可以说体现了暴雪对于战士天赋多样化的一种思路

震耳噪音：2点，使你的战斗怒吼、挫志怒吼和命令怒吼的作用范围和持续时间提高25/50%，原来是5点天赋，分别提高10/20/30/40/50%，即便如此瘦身，依然是冷门天赋

血之狂热：3点，在受到爆击之后的6秒内为你回复生命值总量的2/4/6%，原来是1/2/3%，现在回复的血量提高不少，但是不再和激怒叠加

激怒：5点，使你有30%几率在受到伤害性的攻击之后获得2/4/6/8/10%的伤害加成，持续12秒，原来是被爆击后100%提高伤害5/10/15/20/25%，可以生效12次。现在这种改变可以说是一种严重的削弱。曾经PVP中依靠此天赋进行爆发伤害，现在不行了，完全削弱成渣的天赋

死亡之愿：1点，激活之后进入激怒状态，是你造成的物理伤害提高20%，但是受到任何攻击时所受到的伤害提高5%，持续30秒，和横扫的位置互换了，不再有免疫恐惧效果，现在被视为激怒效果。

强化狂暴之怒：2点，在使用狂暴之怒技能后获得10/20点怒气，激活时，得到10/20点怒气。（原来是5/10点）

乱舞：5点，在你的近战攻击打出爆击之后，使你的下3次近战攻击速度提高5/10/15/20/25%，被一再削弱的天赋，还好这次没被开刀，不再需要激怒作为前置

怒发冲冠：3点，使你的血性狂暴、狂暴之怒、鲁莽和死亡之愿的冷却时间缩短11/22/33%。，新天赋，但是比较冷门，没有多少实用性

嗜血：1点，立刻攻击目标，对其造成[0.5*AP]点伤害。另外，你的下5次成功的近战攻击都可令你回复生命值总量的0.6%。效果持续8秒。此技能的伤害值受到攻击强度的影响，现在每击回复0.6%生命值而不再是过去的固定数值，在80级高血量下来看，这样的改动获益更多。冷却时间从6秒降低到5秒，伤害从攻击强度的45%提高到50%，修改为只有一个级别。

强化旋风斩：2点，使你的旋风斩技能造成的伤害提高10/20%，原来是缩短冷却时间，现在直接提高伤害，使得该天赋更加实用

狂暴攻击：2点天赋。你的普通近战攻击有一定几率使目标受到的所有治疗效果降低25%，持续10秒。这个效果可以叠加最多2次。，新天赋，狂暴系终于有了“致死类”技能，使得狂暴系得以名正言顺进入PVP。但是相比致死打击，该天赋的效果比较看RP，不是很稳定，真实效果还有待观望

暴怒：1点，你的近战攻击使你进入狂暴状态，令周围半径45码范围内所有小队和团队成员的远程和近战爆击几率提高5%，持续10秒，首先，由过去的主动技能变更为被动天赋；其次，可以对团队提供强有力的BUFF，5%爆击相对于过去的攻击强度来说更加实惠，可以说是相当大的提升。

英勇狂暴：1点，移除所有定身效果，并刷新你的拦截技能的冷却时间，新天赋，提供的技能仅有45秒的冷却时间，可以替代徽章起到反控制效果。和侏儒、人类的种族天赋共用冷却时间

血涌：3点，你的嗜血技能爆击有33/66/100%的几率使你的下一次猛击技能变成瞬发，持续5秒。，和猛击技能挂钩，瞬发的猛击确实是一个相当不错的输出技能，且无额外的仇恨值。在此天赋支持下，等于一次爆击就换来2个连续的技能伤害，对于DPS的提升很可观

无尽狂怒：5点，使你的猛击、旋风斩和嗜血技能造成的伤害提高2/4/6/8/10%。，新天赋，提升的伤害量还算不错，作为第10行天赋延续了以往的简洁实用，还算不错

泰坦之握：1点，使你可以用单手挥舞双手斧、双手锤或双手剑。需要武器才能发动的伤害技能的命中几率降低5%。，在beta中被一度NERF到12%命中惩罚，现在终于改为5%，但是有消息说还会继续修改，不知前途如何。在无PVE装备支持下，减少的5%技能命中显得很肉疼。但是双持双手武器的高伤害在一定程度上还是足够吸引人的眼球的，狂暴天赋的双手武器+盾配备，也成为很多战士的新欢。不过话说回来，还有什么能比手拿两把大型武器不停挥舞更拉风么？

3.防护系

强化血性狂暴：2点，使你的血性狂暴技能产生的怒气值提高25/50%，原本只提高直接获取量3/6点，现在则是包括直接获取和之后10秒获取的量，也就是一开始直接获得15怒，然后接下来的10秒再获得15点怒气

盾牌专精：5点，使你用盾牌格挡攻击的几率提高1/2/3/4/5%，在成功格挡后有20/40/60/80/100%的几率得到2点怒气，从第二行挪到第一行，成功格挡后获得怒气的效果从获得1点怒气改为获得2点怒气。

预知：5点，使你的躲闪几率提高1/2/3/4/5%，从第一行挪到防护系第二行，效果改为提高1/2/3/4/5%躲闪。（原来是每点提高4/8/12/16/20点防御技能，在第一行）

激动：3点，使你的英勇打击、雷霆一击和顺劈斩技能的爆击几率提高5/10/15%。，新天赋，大大的提高了3个技能的爆击几率，相当的强大

破釜沉舟：1点，激活之后，使你暂时获得相当于最大生命值30%的生命值，持续20秒。在效果解除之后，这些生命值会被扣除，冷却时间从8分钟减少到5分钟。（最早是10分钟，2.0版改为8分钟）

强化复仇：2点，使你的复仇技能造成的伤害提高10/20%，并且有25/50%的几率令目标昏迷3秒，原来是使你的复仇有15/30/45%几率昏迷目标3秒，瘦身+BUFF了

盾牌掌握：2点，使你的格挡值提高15/30%，盾牌格挡技能的冷却时间缩短10/20秒，改为2点天赋，从第六行挪到第三行。原来为提高你的盾牌格挡值10/20/30%

坚韧：5点，使你因装备获得的护甲值提高2/4/6/8/10%，所有移动限制效果的持续时间缩短6/12/18/24/30%，从第二行挪到第三行，在原有效果基础上额外减少所有移动限制效果的持续时间6/12/18/24/30%,提高了防御系的机动能力

强化法术反射：2点，使你被法术命中的几率降低2/4%，当你使用法术反射技能时，它会反射向最靠近你的2/4个小队成员施放的第一个法术。，这就是群体盾反，唯一有限制的就是你的队友于你的距离，超出10码就无法反射到，至于降低的法术命中则显得可有可无，在测试中也未感觉有明显的效果

强化缴械：2点，使你的缴械技能的冷却时间缩短10/20秒，被缴械的目标受到的伤害提高5/10%，原来为提高缴械的持续时间1/2/3秒。增加了使被缴械目标受到的伤害提高5/10%的效果，稍微提升了防御系的伤害能力

刺穿：3点，使你的破甲攻击和毁灭打击消耗的怒气值减少1/2/3点，原先的强化破甲攻击改名后的新天赋，效果不变

强化戒律：2点，使你的盾墙、反击风暴和鲁莽的冷却时间缩短30/60秒。，原先的强化盾墙天赋更改后的新天赋

震荡猛击：1点，使目标昏迷5秒，并造成[0.75*攻击强度]点伤害（此伤害受攻击强度加成影响），冷却时间从45秒减少到30秒，并且受攻击强度提高而增加伤害

禁令：2点，使盾击和英勇投掷有50/100%几率沉默目标3秒，并提高盾牌猛击的伤害5/10%。，原先的强化盾击更改后的新天赋，原有天赋的效果是使你的盾击有50/100%几率沉默目标3秒

强化防御姿态：2点，减少你在防御姿态下受到的法术伤害3/6%，并且使你在招架、躲闪或格挡一次攻击后有50/100%几率进入激怒状态，提高造成的所有伤害10%，持续12秒。，原来是减少你在防御姿态下受到的法术伤害2/4/6%

警戒：1点，你专注于保护小队或团队中的一个友方目标，使其受到的伤害降低3%，并将其产生的威胁值的10%转移给你。另外，每当该目标被攻击命中，你的嘲讽技能的冷却时间就立即结束。该效果持续30分钟。你在同一时间内只能对一个目标使用警戒技能。，新天赋，在技能部分已经详细介绍过

活力：3点，使你的力量和耐力总值提高2/4/6%，精准提高2/4/6。，原来是提高力量2/4/6/8/10%，提高耐力1/2/3/4/5%，明显被BUFF了

捍卫：2点，使你的援护技能的目标受到的伤害降低15/30%，持续6秒，这个天赋就看个人喜好了，考虑到天赋点数有限，虽然此天赋看起来很美好，但是加的人却不多

战神：1点，你可以在战斗中以及任何姿态下使用冲锋技能。另外，你的冲锋、拦截和援护技能可以移除所有移动限制效果。，几乎都有老战士都曾经一度渴望的技能，现在终于美梦成真。还有什么比战斗冲锋更强大的改动么？进可攻，退可守，攻防转换的核心，防御天赋PVP必出的天赋之一

精确格挡：3点，你的成功格挡有10/20/30%的几率格挡掉双倍于你的格挡值的伤害。你的盾牌猛击技能的爆击几率提高5/10/15%。，关键是提高了盾猛的爆击率，这个就非常强大了，通过此天赋有效的提高了坦克的仇恨构造能力

剑盾猛攻：3点，使你的毁灭打击的爆击几率提高5/10/15%。当你的毁灭打击或复仇造成伤害时，有10/20/30%的几率令你的盾牌猛击技能结束冷却，并使其消耗的怒气值减少100%，持续5秒。，无论在PVP还是PVE中都很抢眼的天赋，不但提高了一个核心技能的暴击率，更是有30%几率得到一个免费的盾猛，实战中的体验是格外的好用

盾牌反伤：2点，每当你受到近战伤害，或格挡近战伤害，就可以对攻击者造成反弹伤害，数值相当于你的格挡值的10/20%。，虽然反射的伤害值并不高，但是在坦克一群怪物时的获益是非常大的，配合震荡波一起使用，AOE的感觉很爽

震荡波：1点，向前方释放出强大的能量波，造成[0.75 * 攻击强度]点伤害（受攻击强度加成影响），并使你面前半径10码范围内的正面锥形区域中的所有敌方目标昏迷4秒。，相当强力的技能，集伤害与控制为一体，在高端装备支持下，此技能的伤害能力很可怕，本人在海山拉群怪时，曾经单次技能伤害累计上8000，而其特有的4秒昏迷效果，在PVP中也是得心应手

四、新天赋技能简述与推荐

通过以上两个部分的介绍，我们可以看到，战士在过去无数个版本中被人诟病的机动性和控制能力得到了相当大的提升，虽然在某种程度上，相对于其他职业的变动（比如法师，猎人和潜行者）来说，依然有些无力，但是无疑的是在这些新技能和新天赋的支持下，战斗方式令人耳目一新。武器系和狂暴系的伤害能力得到全面的提升。传统的PVP天赋系—武器系天赋从伤害能力方面获得一定程度的提升，并且获得了一个新的“绞肉机”天赋—利刃风暴，使得武器系多了一个强大的群体AOE大技。猝死虽然被略微的NERF了，但是依然成为武器系的招牌天赋之一，其出其不意的瞬间爆发伤害，让一切皆有可能。狂暴系通过引入新天赋而第一次获得了“致死”型技能，从而使狂暴系进入PVP变得顺理成章。防御系更是彻底摆脱了“防御=PVE=坦克”的旧貌，我们已经看到，WLK的防御战士在拥有三系中最优秀的生存和机动能力的同时，获得了强大的控制和反控制能力，部分核心技能重写了计算公式，使得伤害值和AP挂钩，从而大大提高了防御系的输出能力。可以这样说，防御系是目前已经公布的WLK战士天赋中最优秀也是最异军突起的一支。今后我们将看到全新的防御战士们投身PVP行列。

而PVE方面，武器系的输出能力由于新的“重伤”计算公式而变得格外抢眼，输出方式由过去的“技能伤害型”转变成为现在主流的“DOT伤害型”，更简单的说就是武器系将依靠“流血”效果造成很大比例的伤害。由于武器系输出能力过于抢眼，狂暴系的一点BUFF变得无足轻重，并且其核心的“泰坦之握”由于其命中惩罚，也显得有些鸡肋，因为目前还未获得高端PVE装备的更详细信息，还无法对今后的狂暴系输出能力做出更多评价，一切之后待获取更完整的WLK高端副本信息后再做评论。作为过去的核心PVE天赋，防御系更加完美，其仇恨构筑能力以及怒气的获取更加合理和简洁，无论单体或群体皆可完美胜任。盾墙等大技能也由过去的半小时缩短到现在的5分钟一次，虽然免伤能力略有损失，但是却更加灵活机动，也不失为一个BUFF。防御系天赋的改动使得战士彻底摆脱了“群体仇恨能力最差”的帽子。不过由于在新的版本中，战士防御装备的属性做了很大程度的改动，大量力量属性的加入使得原有的三围属性大大降低，按照标准黑暗神殿毕业的坦克装备来计算，三围属性损失高达15%以上，不过考虑到BOSS的整体伤害能力也有所下调，所以相对来说在生存方面我们并没有感到压力增大。

下面我根据个人的WLK实战经验推荐几套天赋，大家可以结合自身情况进行改进、改良：

1.标准坦克天赋（8/5/58或8/8/55）

这两种配点的不同之处在于狂暴系的[全副武装]3点。58防御是点满5点预知，而55防御则通常只点3点。个人认为，在WLK装备的高属性支持下，全副武装带来的仇恨收益要比2点躲闪更加实惠。毕竟防御装的三围本身已经足够高，2点躲闪的降低并不会对战士整体的生存能力有影响，而每180点护甲额外获得的3点攻击强度按照WLK装备提供的护甲值来计算则可以提高几百点攻击强度。我们知道，现在几乎所有的技能都和攻击强度挂钩，那么不言而喻，这几百点攻击强度带来的提升是很大的。这套天赋的优点是生存能力、控制能力和仇恨能力都很突出

2.主防御PVP天赋（15/5/51）

武器系15点，出偏斜、强化冲锋、战术掌握、穿刺和重伤，进一步提高伤害能力，由于防御系的战斗冲锋能力，强化冲锋可以带来每次10点的额外怒气，使得技能的使用方面有更大的空间。

防御系51点，抛开了预知、盾牌掌握、强化戒律、警戒和捍卫这些PVP中意义不大的天赋，保留了其他几乎所有实用天赋，在控制、机动和伤害能力上没有损失。大体上来说没有什么缺点。在WLK中，防御系的PVP能力可以说是新起点，随着对新技能的熟悉，相信各种衍生天赋会陆续出现，在目前看来，这套天赋还是很有市场的。在本人的亲身体验中也确实很好用。冲锋、缴械、冲击波、震荡猛击和群体盾反的灵活运用，使得防御战士绝对是一个强力的控场高手，战斗冲锋和援护的搭配使用，让我们可以随心所欲的进出敌阵，在此版本下，任何职业想控制出防御战士都不是一件轻松的事情。

3.武器系PVE输出天赋（51/20或53/18）

武器系的输出基本上就围绕着流血和斩杀这2个核心而展开，知道这一点，其他就比较好搭配。武器专精建议是斧或长柄，5%的爆击和伤害加成是非常强大的。和狂暴系比较起来，武器系更加适合AOE输出，横扫，利刃风暴，强化顺劈斩，使得绞肉机概念被诠释的淋漓尽致。比较起狂暴天赋来说，武器系缺乏的是持久稳定输出能力。

4.武器PVP天赋（51/20）

武器系血之气息、横扫、拦截、复苏之风、致死、神兵之力、猝死、冷酷突击、利刃风暴是必出，武器专精还是推荐斧和剑，至于如何选择就看个人爱好。其他天赋根据个人操作喜欢或者队伍组合来适当调整，在铭文的支持下，强化断筋可有可无。

狂暴的20点基本也没什么花招，但是在激怒5点与强化顺劈3点+强化斩杀2点的选择上，我和其他人有分歧。由于猝死的存在，强化斩杀可以使你不至于在用完斩杀后空怒，强化顺劈则更适合群体杀伤。激怒现在被削弱成渣，我个人并不太推荐。具体怎么加，大家还是看个人爱好吧。

5.狂暴输出天赋（20/51）

武器系必出穿刺、重伤、强化压制和血之气息，尽量利用新的流血计算方式，强化输出能力。狂暴系比较好选择，虽然泰坦之握目前看来那5%的技能命中惩罚让人头疼，但是考虑到后期发展，还是有一定优势的。无论如何，2把双手武器的伤害放在那里，无论如何都低不到哪里去，配合血涌和无尽狂怒天赋，嗜血和猛击的捆绑输出相当有爆发力。

6.狂暴PVP天赋（20/51）

和天赋5比较起来，虽然也是20/51的配点，但是区别在于点出了英勇之怒和狂暴攻击。提升狂暴系的反控制能力，同时增加“类致死”效果，也是充分发挥了狂暴系的新特色。但是个人的经验是，这套天赋虽然看起来很美好，但是狂暴攻击的几率出的并不理想，依靠几率性的效果在关键时刻往往靠不住。泰坦之握的PVP能力可圈可点，毕竟2把双手武器拿在手里也不只是让人看的。

法师新天赋技能解析

一、综述

《巫妖王之怒》中法师的PvP和PvE发生了巨大的改动，使得法师从燃烧的远征中长达二年的萎靡不振中摆脱出来，无论副本还是竞技场均有了和任何职业一战的实力。奥系强调灵动优雅为主，以及各种实用的辅助效果；火系走以攻为守的路线，强调杀伤力；冰系继续坚持控制中隐藏杀机的风格。笔者在北美测试服务器中参加了各大小副本的

活动以及孜孜不倦的攻击52区门口的砰砰博士和各大主城的训练用假人；在野外和各个职业均有激烈的交火，甚至与凶狠的敌人在野外缠斗高达一个小时之久，对于法师的PvP和PvE均有一些心得。当然测试服问题众多，测试时间较短，更加成熟全面的认识只能等待大量玩家的经验。鉴于本职业的特点，下面针对PvP和PvE分别对三系天赋进行下简要的评述。

PvP方面来看，法师并没有革命性的创新，可以说依然是70时代的思路。奥系浅层的作用大大加强，使得不再有15点天赋为了一个沉默的尴尬局面，减速这一可怕的控制技能配合奥系终极天赋令一些对手欲哭无泪。火系强调攻击，以具有各种特殊效果的瞬发和短吟唱法术为主，兼具少量的受攻击后自保能力。冰系依然是日后竞技场战斗的主流，控制能力进一步加强，而法师在竞技场最依赖的宠物水元素的实力也大大提升。

而PvE方面，暴雪对于奥系的定位并不是很明确，导致奥系缺乏一个有着足够竞争力的输出技能，使得笔者在燃烧的远征时代推广的奥系输出在巫妖王之怒难以有续篇。在渡过了熔火之心、黑翼之巢的尴尬以后，火系一直是法师的主要输出天赋，因为新的技能和天赋的出现，使得法师的输出思路有了很大的变化。冰系则是优秀的小型副本天赋，在大型团队副本中也能有一定的辅助作用，同时提供卓越的PvP能力和Solo、aoe能力。

下面我介绍下WLK中法师职业比较重要的新增和部分改动技能及天赋，因为法师技能数量众多，对于仅仅增加若干个等级，使得效果更强而无明显改动的技能不再详细介绍。这里提及下基础法力的概念，是指一个职业在该等级扣除智力加成的法力，并不是说一个20000法力的法师，10%基础法力消耗就是2000法力了。

二、新增技能及部分技能修改说明

1.奥系

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
奥术冲击	8%基础法力	30码	2.5秒	无	62级学习第1级，80级学习第4级

说明：对敌人造成912－1058奥术伤害，每使用一次就增加200%耗蓝和15%伤害，持续3秒叠加3次。此技能曾经在燃烧的远征大放异彩，可惜暴雪对此技能定位不明，导致在WLK前途黯淡。

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
镜像术	10%基础法力	-	瞬发	3分钟	80级

说明：召唤三个法师的镜像，这些镜像能够攻击法师的敌人，持续30秒。优秀的PvP技能，30秒内大约造成8000伤害，每个镜像生命值大约是法师本人的1/3，对法师的各种效果均有可能由镜像承受。

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
奥术弹幕	18%基础法力	30码	瞬发	3秒	天赋习得，80级学习第3级

说明：对敌人造成936－1144点奥术伤害。一个优秀的瞬发高伤害技能，cd特别短，适合保持距离远程攻击敌人。

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
专注魔法	6%基础法力	30码	瞬发	无	天赋习得

说明：对队友使用，增加队友的法术爆击率3%，当目标法术爆击后，法师的爆率也提高3%，持续10秒。实在的“他好，我也好”技能，既能增加队友的实力，自己也可以由此获得好处。

此外，魔法飞弹，魔法增效，魔法抑制，魔爆术，奥术光辉，奥术智慧，法力护盾，法师护甲，餐饮仪式，召唤法力宝石等技能都有了新的等级，提供更佳的效果。达拉然出售的技能书会教给法师变形为蛇，黑猫等动物，加上以前的乌龟，猪，羊等，还有通过铭文获得的变形为企鹅，带来了更多的乐趣。增加了对达拉然的传送术和传送门法术，分别在71级和75级习得，可以为你的旅行节约大量时间。魔甲术增加了降低有害法术作用时间50%的效果，法师和法系的对战局面有所改观。唤醒的cd时间降低到5分钟，隐身的cd时间降低到3分钟，法力护盾吸收1点伤害只消耗1.5法力，奥术光辉的范围扩大到整个团队，相信这些变动会让法师的巫妖王之行更加轻松愉快。

2.火系

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
活动炸弹	22%基础法力	35码	瞬发	无	天赋习得，80级学习第3级

说明：目标变成一个活动炸弹，12秒内受到1380伤害，12秒或者被驱散后发生爆炸，目标和目标周围10码内敌对目标受到690火焰伤害。这个技能更适合副本使用，如果能保持每12秒左右使用一次活动炸弹，能增加伤害输出大约10%

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
霜火之箭	14%基础法力	40码	3秒	无	75级学习第1级，80级学习第二级

说明：对目标造成722－838点霜火伤害，降低移动速度40%，并且9秒内受到90点霜火伤害。当目标对冰霜伤害更敏感的时候造成冰霜伤害。优秀的副本技能，有着低消耗，非常高的爆击奖励的特点，并且随着装备的提升，威力越来越高

熔火护甲，火焰冲击，灼烧，烈焰风暴，龙息，冲击波，炎爆术，火焰防护结界等技能均有新的等级出现，比70级时代的法术增加了30－40%威力。注意冲击波有一个轻微的打飞效果，可以有效的拉开一小段距离和打断对方的法术，极其实用。

3.冰系

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
深度冻结	9%基础法力	30码	瞬发	30秒	天赋习得

说明：使目标昏迷5秒。只能对已被冻结的目标使用 灵活的PvP控制技能，依靠冰霜之指，使得这个技能并不依赖冰霜新星，昏迷后被判定被被冻结，随后会被法师猛烈的攻击

此外，寒冰箭，冰霜新星，寒冰护体，冰锥术，冰枪术，冰甲术，冰霜防护结界，暴风雪等技能均有新的等级出现。值得一提的是暴风雪在巫妖王之怒中能够爆击了，并且可以享受元素大师的效果，结合aoe的上限不再限制10个目标而是25000 dps，大大增强了法师的职业招牌能力：安全高效的aoe。

三、新增天赋和部分修改天赋说明

1.奥系

奥术精妙：降低法术被驱散几率15%/30%，并且降低奥系仇恨20%/40%。降低法术被驱散几率对于PvP法师来说很关键，想想一个冰环，一个羊驱散失败，将对战局产生决定性的影响。

奥术集中：增加奥系3%命中和降低3%蓝耗。这个天赋对比原来的10%是削弱了，注意wlk的命中上限是100%

奥术稳定：降低你的魔法飞弹和奥术冲击因为受到伤害的打退时间100%。这个天赋是很实在的，以前打断一次就损失1秒的施法时间令法师无比难受。现在奥术冲击这个技能也不可被伤害打断了，在特殊PvE场合能保证输出节奏不打乱，dps不降低，而PvP也有一些效果。另外一个重要法术变羊通过竞技场的手套获得降低打断时间效果，至少，可以变有高攻击速度宠物的猎人的羊了吧。当然，反制，拳击，脚踢等效果你还得乖乖的吃。

奥术坚韧：增加你的护甲，相当于你的智力的150%。竞技场中，1000多甲或许可以再被物理职业攻击的时候提高少许的生存能力，从而扭转战局。

魔法吸收：使你每个等级获得1点抗性，抵抗一次法术就获得2%总法力（1秒cd）。对于80级角色来说，这个天赋等于80点抗性，按照400抗性降低75%法术伤害，这个天赋等于你受到的所有法术伤害降低了15%，更重要的是有可能抵抗掉一个关键的控制/打断类型的技能，对于法系的对战状况由此扭转。我想最头疼的应该是法师的老对手术士了，结合加强过的魔甲是不是有欲哭无泪的感觉。推荐PvP法师点2点，PvE法师根据副本状况点。

魔法协调：增加你的奥系射程6码，魔法抑制和增效的效果增加50%。增加奥系射程6码无比的强大：变羊、反制等关键控制技能都是36码了，不管是PvP还是PvE都更加方便安全。

法术冲撞：增加魔爆术，奥术冲击，冲击波，火焰冲击，灼烧，火球，冰枪，冰锥伤害6%。其实这个天赋纯粹是暴雪为了平衡三系技能的伤害搞出来的，并没有太高的新意。不过不管怎么说，这个天赋给法师带来了天赋配点的多样性。

心灵学者：增加 10%精神。请遗忘这个天赋……奥法疲软导致精神这一属性对于法师十分尴尬，并且法师从来都不是精神领袖。

专注魔法：对一个队友施加效果，使他增加3%法术爆率。目标爆击后，则法师也会获得3%爆率，持续10秒。非常强悍的利人利己的技能，双赢，才是WOW的精髓，什么狼图腾之类的书，也只有在价值观已经完全败坏的中国才能畅销。推荐对爆率高和攻击频率高的职业使用。

奥术护盾：使你的魔法盾的法力消耗降低33%，并且从法师护甲获得的抗性增加50%。这个天赋还是有一定价值的。WLK的魔法盾的吸收：消耗比例是1：1.5，有了这个天赋以后变成了1：1，竞技场内可能会有堆一定智力，利用公共cd比较闲的时候用mp代替hp的法师出现。而增加20抗性……或许单挑法系职业的时候有用吧，一个光靠天赋和自身buff就有140抗性的法师，再加上dot作用时间减半，或许会让敌人痛哭流涕。

欺凌弱小：对被诱捕的目标，寒冰箭火球霜火之箭球魔法飞弹奥术弹幕伤害增加12%。这个天赋非常强大，大大改善了法师在PvP杀伤力不够的局面。法师的敌人通常不大可能不中各种诱捕效果的（例如冰箭的减速效果等）。而对于PvE，因为大部分的Boss都不吃常规减速效果，所以必须使用奥系的减速术，而减速术的要命之处在于15秒必须重新上一次，等于浪费了一个奥法8－10%的输出时间来上debuff。于是奥法成为了纯粹的辅助法，而点出了这个天赋的冰法和火法就成了红花了。

多彩屏障：降低隐身术的生效所需时间3秒，降低你受到伤害6%。法师也能消失了。当然比起盗贼的来说要弱小很多，不过毕竟给某些关键时刻的逃命增加了筹码。就算1秒后被dot打出来，或许对方就在这一秒的时间内因为失去目标不能吟唱法术了。

奥术潜能：节能或者气定后下一个法术爆率增加30%。气定大火球的威胁继续加大，在WLK的装备和天赋系统支持下，3－4开气定大火球的爆率有可能在韧性减免后也能达到70%以上。测试服曾经利用bug造成了连续爆击的魔法飞弹，几日之后即被修正。

奥术增效：增加魔法飞弹的法伤加成45%；增加奥术冲击的法伤加成9%。显然，奥术冲击不恰当的Buff下就要成垃圾技能了，毕竟2 t5特效已经削弱成渣。暴雪不该修改奥术冲击的机制，按照TBC的机制是最合理的。可控制的爆发，在短暂战斗的强悍，持久战需要更有技巧的控制蓝的使用，才是奥术冲击的精髓，而不是单纯的增加伤害。

咒术吸收：提高法伤，相当于你吸收伤害值的15%，持续10秒。比较非主流的天赋，因为多次吸收的效果可以在作用时间段内叠加，如果你很喜欢这个效果，可以考虑学习星矢，越挨打越有杀伤力，连续破掉多个魔法盾将使你获得超人一样的法术能量，然后3－4开，大火球，让得意忘形的敌人瞬间躺下。

奥术涌动：降低气定，隐身术和奥术强化冷却时间1分钟。很妙的天赋，因为很多饰品都是2分钟的，宝石也是2分钟的，于是正好可以无缝3－4开了。盘蛇这东西……在WLK已经不强大了，不过我想我会保留，然后穿上2个t7，去玩玩4开吧，不一定能秒掉人，至少可以享受享受大数字的快感。

心灵掌握：增加相当于你智力15%的法术能量。可怜的被削弱的天赋。原因是WLK的装备智力大大增加了，暴雪出于平衡的考虑，就削弱掉了。

飞弹速射：奥术冲击，奥术弹幕，火球，冰箭，霜火之箭有20%的几率使你能放一个2.5秒的奥术飞弹。WLK的法师天赋中增加了很多触发特效型天赋，大约是为了提高输出循环的复杂程度。如果你要玩奥法，那么点了吧，2.5秒的飞弹伤害能力还是不错的。

灵风拂面：增加你的法术急速 6%。注意这个是乘法叠加，比如你有30%加速，那么点满这个天赋实际你能获得37.8%加速。很直接的提高了6% dps。

法术能量：增加你的爆击奖励50%。为了防止混合型天赋过于强大，这个技能被挪动到十层来了。当然都点到这里了，就没有理由不点了。注意增加爆击奖励的意思是，一个法术基础伤害100，爆后是150，爆击奖励是50，增加50%就是增加25，所以总的爆击收益是175.不是想象中的200。

奥术弹幕：对敌人造成奥术伤害。测试服被人骂得最多的技能之一，由于未知的原因，并没有如同惩戒骑士一样被全体声讨。瞬发，享受3秒（85.7%）的法术能量加成，使得这个缺乏其他天赋支持的技能依然有着可以跟上时代的杀伤力。配合减速＋欺凌弱小，在对反控能力差的职业的决斗中强悍无比。

2.火系

强化火焰冲击：降低火焰冲击的冷却时间1秒。显然，这是个优秀的火法用PvP天赋，如今挪动到第一层来了。

烧尽：提高奥术冲击，灼烧，火焰冲击，冰锥的爆率6% 仅仅对于奥法和PvP火法有较大的意义，对于竞技场主流的冰法作用很小。

燃烧意志：被打断或沉默后，你10秒免疫同样机制的技能。个人觉得就算是PvP，意义也有待实践证明。

烈焰世界：提高龙息，烈焰风暴，暴风雪，冲击波，炎爆，活动炸弹，魔爆术的爆率6%　　有用的提升，但是并不是非常明显，aoe通常并不是特别在乎那6%爆率，而对于炎爆和活动炸弹的伤害的提升带来的总dps提升并不多。

冲击：你的所有法术有10%的概率令敌人昏迷2秒典型的PvP天赋，即使是冰枪也可以令敌人昏迷，是个比较厉害的限制技能，适合深奥浅火和深火的PvP天赋。

强化灼烧：使你的灼烧能给目标加一个增加2%爆的效果，叠加5层。不再提供额外15%火焰伤害加成。法师能提供的强力buff之一，配合几个后勤技能和杂耍技能，使得法师成为raid必带职业，无可替代。配合强化灼烧铭文，2次即可叠满debuff，PvE和PvP中作用都巨大。

熔岩之怒：对生命值低于35%的目标增加12%伤害。看起来比起燃烧的远征很微小的加强，实际上是削弱。之所以这么改是为了削弱一下法师的恐怖爆发力，0/40/21在20%以后所有cd技能，药水，饰品全开对垂死的boss的疯狂攻击令人印象太深刻了。

炙热报复：当你的生命低于35%的时候，受到伤害降低20%，炎爆变为1.5秒，5秒cd。在PvE特殊场合和PvP中特殊场合有所作用，1.5秒的炎爆术还是颇为可怕，而且略微增加了生命垂危时候的生存能力。

火焰增效：增加火球和霜火之箭的法术能量加成15%。这个天赋确保了火球和霜火之箭随着装备提升伤害能力同比其他职业不大幅度落后，霜火之箭的85.7%的法伤加成变成了100.7%，而因为霜火之箭的低基础伤害，高爆击加成和多系加成的特点，造成霜火之箭的前景比火球还美妙。目前版本天赋下，霜火之箭一枝独秀。

龙息术：对敌人造成伤害并且迷惑5秒，不被持续性伤害打断。5秒时间等于一颗火球加一个灼烧加一个火冲，考虑到法术飞行时间，人的反应时间以及网络延迟，灼烧基本是不可能打断的。此技能不再和冰锥共享cd，可以说是PvP法师的福音。

一触即燃：的冲击波和龙息术对敌人造成伤害后有100%几率下一个烈焰风暴瞬发，持续10秒。这个天赋等于送了法师两个瞬发的烈焰风暴，不管是PvP还是PvE都能提供极为可怕的爆发力。龙息术后瞬发烈焰风暴，接个冲击波再来一个瞬发烈焰风暴，是火法的恐怖连招之一，瞬间以多个技能对敌人造成恐怖的伤害。

法术连击：火球术，火焰冲击，霜火之箭或者灼烧二连爆后送瞬发炎爆一颗。根据数学高手的计算，触发率 = 爆率^2/（1＋爆率），也就是说对于wlk团队状况下的火法来说，这个天赋会造成20%左右的触发率，炎爆术是瞬发的，需要耗蓝。如果触发比较平均的话，正好可以充分利用炎爆术的持续伤害。非常强大而且容易带来快感的天赋。

燃尽：增加火焰法术爆击奖励50%，并且爆击后增加法术基础法力消耗5%。增加的消耗并不可怕。注意增加爆击奖励跟奥系的一个作用原理，即150%——>175%，然后再计算持续伤害。因为wlk法师的高爆，是个实在的天赋。

活动炸弹：对敌人在12秒内造成持续伤害，12秒或者法术被驱散后爆炸，对10码内目标造成伤害。最初这个天赋是法师自己变成炸弹，非常可笑的51天赋。屡次修改后此天赋成了一个强大的PvE天赋，至于PvP，我觉得用气定代替这个天赋更佳。持续伤害部分按照持续伤害的伤害计算公式计算，即80%法伤加成，爆炸部分参数特殊，40%加成。一般来说在你蓝够用的情况下，每12秒使用活动炸弹能增加10%伤害输出。

3.冰系

霜寒刺骨：使你的寒冷效果有15%的几率冰冻目标5秒。挪动到了第一层。曾经是近战的噩梦，aoe则是垃圾天赋，然而在WLK时代，因为天赋的变革，使得这个天赋变得意义重大起来

浮冰：降低冰霜新星，冰锥，寒冰屏障，冰冷血脉的cd时间20%。很实在的浅层天赋。其他没太多可说的，整合了以前的多个天赋。

寒冰碎片：增加冰系爆击奖励100%。从5点降低到3点，有效的瘦身。

冰霜障壁：使冰甲的护甲和抗性奖励提高50%，另外使防护冰霜和火焰结界有30%几率化解对应法术并且伤害转化为法力。现在冰霜和火焰防护结界都享受80%左右的法术能量加成，吸收量很可观，此天赋和火系浅层的天赋配合，可能导致法师对法师的内战打得天荒地老。

元素精准：增加冰系和火系法术3%命中并降低3%消耗。从1层挪动到了2层，没什么好说的，不错的天赋。

碎冰：提高对被冰冻目标的爆率50%。经典的冰系天赋，瘦身了，取消了前置。

冷若冰霜：降低召唤水元素，急速冷却，寒冰护体的冷却时间20%。配合铭文水元素的cd仅仅剩下2分钟，而持续时间达到了一分钟，使得这一宝贝宠物能更多的陪伴在法师身边。

深冬之寒：给敌人增加一个效果，被法术爆率增加2%，可以叠加5次。曾经仅仅对冰系法术有效，如今跟灼烧一样，效果不能叠加。法师能提供的关键团队buff之一。

碎裂屏障：当你的寒冰护体被伤害打破后能冰冻10码范围内的敌人，持续8秒。很好很强大的被动冰环，不造成伤害，也就是说不打破控制。不管是用在竞技场保命，还是aoe中聚怪，都同样强大，特别是，聚怪过程你可以提前开一个冰盾被打破，然后再开一个，等等，可以毫无问题的确保聚上20只以上的怪。

寒冰箭增效：增加寒冰箭10%法术能量加成并且提高4%爆率。瘦身了。可惜现在北极人都用霜火之箭了。

寒冰指：你的冰冷效果有15%的几率获得寒冰指效果，使下2次攻击视敌人为被冰冻状态，持续15秒。PvE中算是还不错的天赋，注意可以靠暴风雪来触发然后获得变态的满屏幕爆击。而PvP中是个不错的技能，这个天赋使得深结并不是那么依赖于冰环/水元素冰环。注意冰枪术无法触发。

思维冷却：你的带有冰冷效果的冰系法术有15%几率免费瞬发火球。这个主要是暴雪为了改善无聊的PvE输出循环的，节能效果也还算不错。PvP中能获得一个意想不到的爆发力。

强化水元素：增加水元素持续时间15秒，每5秒回0.6%蓝。按照WLK法系职业20000蓝来计算，大约每5秒能提供120回蓝，还算不错。额外的15秒时间使得水元素的伤害在法师的伤害统计中能超过10%。持续时间增长，生命值比起燃烧的远征时代更高的水元素是法师的竞技场好帮手。

透骨之寒：增加冰箭，冰枪，霜火之箭的伤害5%，减速效果额外增加10%。增加5%伤害倒是不足为奇，减速效果增加10%极为可怕。暴风雪达到85%减速以后，可以使用刺骨天赋，直接把一群怪冻在原地吃碎冰，满屏爆击伤害飘起。而竞技场中，点满了减速的各种冰系控制技能也让法师的敌人无比头痛。

深结：使敌人昏迷5秒。用冰环来深结，用水元素冰环来冰箭一深结，用冰霜之指来深结都是不错的选择。关于这个天赋的可怕在前面已经叙述过

四、新天赋技能简述与推荐

通过以上两个部分的介绍，我们可以看到，法师在PvP方面并没有颠覆性的改动。奥系的浅层天赋给法师带来了额外的抗性，射程，技能的抗驱散等等宝贵的能力，中层天赋带来了媲美贼的消失的隐身术，深层天赋带来了更高的攻击速度以及一个短cd高伤害的瞬发技能。那么主奥PvP天赋的减速不仅仅使得对手的移动速度和施法速度变慢，还通过天赋欺凌弱小更容易被伤害，保持距离使用瞬发技能进行攻击，抓住时机使用奥术强化和护符加上一个瞬发的高伤害技能进行终结，更适合于战场和野外这种场景宽阔，能找到落单的敌人进行战斗的场合。火系的“风火轮”天赋曾经在Sorrow Hill 9中引得一片惊叹，而新天赋炙热报复使得法师在受到严重伤害的时候有可能突然翻盘，不得不提到的是火法依靠天赋一触即燃，使得龙息一火球一灼烧一烈焰风暴一冲击波一烈焰风暴一气定炎爆这一完全无缝的连续技可以摧残对手。冰系10层天赋带来了额外的10%减速，使得被法师减速的目标有痛不欲生之感；80级时代的水元素生存能力增强，持续时间增加和cd时间缩短，成为PvP法师更加得力的助手；冰霜之指和深结的灵活运用将使得法师在限制敌方行动和爆发伤害上对冰霜新星的依赖有所降低，能有更多的机会扭转战局；配合奥系浅层的天赋使得冰法在PvP中空前强大。

而PvE方面，奥系因为暴雪定位不明，导致缺乏主力技能，而且为了欺凌弱小天赋的充分利用，需要时刻保持敌人身上的减速效果，再加上巫妖王之怒中天赋改动导致的法师夸张的高达50%以上的爆率却因为奥系法术缺少爆击奖励而无法充分利用。奥术冲击的3秒debuff时间和多次叠加后夸张的耗蓝量导致这一技能在副本输出中极其难于使用，奥术弹幕伤害可以接受但是有3秒的cd，魔法飞弹则有伤害过低的问题，综合起来，奥系的PvE输出循环复杂而结果不佳，不容乐观。火系有两个主力技能可用，火球与新增的霜火之箭。主火球选择辅奥而主霜火之箭选择辅冰，其中主火辅奥天赋因为难于找到奥法配合以及过大的耗蓝问题，目前使用并不广泛；主火辅冰的霜火之箭输出天赋成为各公会高端法师的选择。冰系有主冰辅奥和主冰辅火两种加点，并不以伤害能力见长，定位更多在辅助团队回蓝和对怪物进行有效的控制和aoe。

下面我根据个人的WLK实战经验推荐几套天赋，大家可以结合自身情况和实际需要进行调整：

1.主奥PvE天赋（68/3/0）

奥系已经投入了68点，关键天赋都可以轻松的加出来。火系投入3点以增加奥术冲击6%的爆率。输出循环的基本构造是奥术弹幕一奥术冲击，触发飞弹速射特效则使用魔法飞弹。另外每15秒需要补充一次减速术，在敌人已经快要被消灭的时候连续使用奥术冲击。操作比较繁琐而伤害能力不高，有待暴雪进行有效的改进。

2.主奥PvP天赋（51/20/0）

奥系出几个有用的PvP天赋，例如多彩屏障、魔法吸收、减速等等，火系出到强化灼烧2/3，这个天赋适合用减速术保持距离使用奥术弹幕进行攻击，在关键时刻使用奥术强化，气定神闲，炎爆术终结对手。

3.主火辅奥PvE天赋

火系投入53点，所有能增强火系伤害的天赋均有足够点数投资。奥系投入18点，出3点欺凌弱小。主要攻击手段使用火球术，需要配合火球术铭文，并且需要团队有一位奥法保持目标身上的减速效果，以最大化发挥火球的威力。基本输出思路是每12秒对目标使用一次活动炸弹，保持目标身上的灼烧效果，连续使用火球，触发法术连击则

使用炎爆术。

4.主火辅冰PvE天赋

火系同样投入53点，具体的非关键天赋可以有所变化，以适应aoe需求等等。冰系投入18点，寒冰碎片、刺骨寒冰、元素精准、冰冷血脉、冰霜导能等为必点天赋。主要攻击手段是霜火之箭，需要配合霜火之箭铭文。基本输出思路是每12秒对目标使用一次活动炸弹，保持目标身上的灼烧效果，连续使用霜火之箭，触发法术连击则使用炎爆术。这里特别提到霜火之箭的特性，它可以享受冰系和火系除了射程以外所有天赋的效果，所以有着非常高的爆击伤害，随着装备提升也能保持高威力。这个技能的法力消耗非常低，法师可以在大型团队副本的持久战中保持坚挺，并且可以有充足的法力使用较为耗蓝的活动炸弹。目前欧美的高端法师们用霜火之箭取得了不俗的战绩。

5.主火辅奥PvP天赋

火系投入50点，奥系投入21点出到气定神闲。因为活动炸弹更倾向于PvE，所以舍弃。主要思路是充分利用火系的灼烧、龙息术、冲击波、火焰冲击等短吟唱和瞬发法术攻击对手，如果两次连续爆击触发了法术连击则使用炎爆对对手造成巨大的心理压力。一触即燃这个天赋使得烈焰风暴这个技能也可以用于PvP中。奥系主要起到辅助的作用，例如沉默等技能，在合适的时机使用气定神闲和炎爆术将奠定胜局。

6.主冰辅奥万能天赋

冰系投入50以上的点数甚至纯冰，奥系投入0－21点。这个天赋是最优秀的升级天赋，消耗低，生存能力强，对可控制目标伤害能力高，在野外不论是风筝精英，冲入怪群中袭击任务怪，让暴风雪对着一群怪肆虐，或者击杀讨厌的敌对阵营赚取荣誉，都令人十分的满意。而满级后根据个人需求有很多变种，可以强调续航，可以出强化暴风雪提高aoe能力，可以出强化法术反制加强PvP能力，具体的配点方案因为从60级时代冰法就源远流长，大家稍微动动脑子就可以根据自己的需要来改进，没有多嘴的必要。关于新天赋深结前面已经叙述过，思维冷却天赋带来的是免费火球，冰霜指并不能带来输出手段的大幅度变化。对于PvP方面，如何在恰当的时机使用水元素、深结、法术反制等重要技能将决定能否胜利。笔者曾经用纯冰天赋在测试服和敌对阵营鏖战，个人体会，对于同样水平对手，除了死亡骑士较为棘手，其他职业基本都能战胜，对付某些职业甚至不需要使用镜像术，深结带来的无法行动和被视为冰冻状态异常致命。最浓墨重彩的一笔将是法师aoe能力的回归。民工头子与七朵金花的艳遇，faxmonkey独自aoe 93个怪物的故事，法师单刷祖尔格拉布鳄鱼和老虎的传奇，将在巫妖王之怒延续。以暴雪命名的技能都是无比强悍的，这个技能在wlk有了新的变革，配合其他天赋能让敌人速度降低到15％，也就是基本无法移动，所以刺骨不再是暴风雪aoe的死敌，相反是锦上添花。频繁的触发冰霜之指，刺骨，能叠加深冬，能享受爆击，再加上WLK的aoe上限的提升，法师重新成为aoe的王者，一个术士靠着腐蚀之种就可以欺凌法师的时代一去不复返了。近日民工头子Edwin已经在乌特加德要塞杀人越货，收获颇丰，如果国服开放的时候遇到野外人比怪多，诸位法师大可以躲进副本成一统，管它外面北风飘。

7.主冰辅火PvE天赋（0/23/48）

这个天赋的定位主要是霜火之箭输出，并且稍微发挥下思维冷却赠送的免费火球的威力。火系加到火焰重击为止，冰系牺牲掉2点透骨之寒。相对来说这个天赋有些不伦不类，属于有一定的辅助能力也有一定的伤害能力的天赋。在某些配置的团队中，可能回蓝会有一定的问题，这个天赋有异常节能的特点，可以自身耗蓝很低，同时用水元素对队友提供支持。

五、法师铭文资料整理

铭文是暴雪新推出的一个商业技能，能够改变一些技能的特性。每个80级角色能拥有三个大型铭文槽和三个小型铭文槽。妥善的安排自己的铭文和规划自己的天赋一样重要。如何学习铭文并提高技能等级请查询本增刊的商业技能部分，本文仅对法师的铭文作出简短的介绍和评价。

1.大型铭文

奥术强化雕文：使奥术强化的持续时间延长3秒。这个雕文适合奥法使用，15秒增加到18秒能提供少许的伤害能力。

法师护甲雕文：使你的法师护甲在施法时提供的法力恢复速度额外提高20%。同样适合奥法使用，其他天赋的法师法力问题并不是很严重，因为法师护甲提供的法力恢复能够和奥术冥想叠加，使得法师有望获得80%施法回蓝能力。

寒冰屏障雕文：你每次施展此技能时可重置冰霜新星的冷却时间。

适合冰法使用，特别是爱好aoe和竞技场的。

法力宝石雕文：使你法力宝石所获得的法力提高10%。相对来说，作为一个大型铭文，有些不大实用了，建议放弃。

冰冷血脉雕文：使你的冰冷血脉技能可同时移除减缓移动速度与减缓施法速度的效果。主要是PvP向法师作用比较大

唤醒雕文：使你的唤醒技能在持续时间内可同时让你恢复60%的生命力。相对来说，只对经常进行1－2人的小规模作战的法师有用。

强化灼烧雕文：使你的强化灼烧天赋现在可于每次施展灼烧时堆叠3次强化灼烧的效果。节约给敌人上效果的时间，使得对方身上很快就有了5层效果。

闪现术雕文：使你用闪现术移动的距离增加了5码。在竞技场中有作用，具体能带来多大好处，有待实践证明。

魔爆术雕文：使魔爆术的法力消耗降低10%。效果不是很关键，建议放弃。

冰甲术雕文：你的冰甲术和霜甲术提供额外20%护甲和抗性。大铭文槽是宝贵的，建议放弃。

冰霜新星雕文：受到你冰霜新星影响的目标在效果自动结束前，承受的伤害额外提高20%。更适合小规模战斗和对付反控能力差的职业，有些控制技能的解除是以目标受到伤害/目标最大生命值来计算的。

魔法飞弹雕文：使你魔法飞弹的射程延长5码。41码的飞弹，奥法PvP，战场双方对峙杀人的法宝。

火焰冲击雕文：使得你的火焰冲击在攻击昏迷目标的时候爆率增加50%。并不是很实用。

火球术雕文：增加你的火球术5%爆率但是取消持续伤害。优秀的PvE铭文，取消持续伤害无关紧要。

寒冰箭雕文：增加你的寒冰箭5%伤害但是取消减速效果。PvP和PvE均有人使用，PvP中需要使用冰锥来减速目标拉开距离。

霜火之箭雕文：增加你的霜火之箭直接伤害2%，提高2%爆击率。霜火之箭是巫妖王之怒时代强大的新增技能，强化它，值得。

冰枪术雕文：增加你的冰枪术5码射程。41码射程，看上去很美好，但是用冰枪杀未被冻结的人未免是空谈，而对冻结目标41码距离用处何在。

隐形术雕文：增加你的隐身效果持续时间5秒。不值得占据一个位置。

熔火护甲雕文：增加你的熔火护甲奖励的爆击率2%。PvE火法冰法必修，能提高一些伤害能力。

变形术雕文：你的变形术能移除目标身上的持续伤害效果。竞技场法师可以选用的一个铭文，能让一个身上有持续伤害的高威胁目标得到有效的控制。

解除诅咒雕文：你的解除诅咒法术使得目标4秒内免疫所有诅咒。对付术士的法宝，语言诅咒这一利器作用在此雕文下大大降低。

水元素雕文：使得你的召唤水元素的cd时间降低30秒。水元素是法师的好伙伴，更佳频繁的召唤水元素将大大增强法师的实力。

2.小型铭文

缓落术雕文：释放缓落术不再需要轻羽毛。法师有三个小型铭文槽，在小型铭文中算是最有价值的了。

变形术：企鹅雕文：将敌人变成小企鹅，使其四处游荡50秒。

变形术：熊宝宝铭文：变形术会将目标变成小熊宝宝。两个供女孩子和喜欢享受游戏中的小乐趣的玩家的铭文。

火焰结界雕文：增加火焰防护结界5%反射火焰法术的几率。

冰霜结界雕文：增加冰霜防护结界5%反射冰霜法术的几率。聊胜于无吧。

奥术智慧雕文：释放奥术智慧和奥术光辉的法力消耗减少一半。

冰甲术雕文：冰甲/霜甲术的持续时间变成一个小时。这两个铭文相当无聊，这一点点的节约并不会给游戏带来令人激动的变化。

六、部分极品装备预览以及装备搭配

帽子 戈提克的罩帽，75耐力72智力，多彩孔＋黄孔，奖励8爆击，99法术能量，42爆率，34加速。

单手剑：逆潮，36耐力50智力，520法术能量，37爆率，48加速。

饰品 巨龙之魂：每使用一次法术就增加26法术能量，持续10秒，可叠加10次。

可见从《燃烧的远征》到《巫妖王之怒》的装备升级幅度是很大的，各位大可不必因为拿不到70级时代的某些极品装备而担心落后于人。对于PvP向的法师来说，暴雪自然会发放工作服，竞技场套装即将上架；对于PvE向的法师来说，因为英雄模式5人副本和初级团队副本的难度偏低，可以不必把宝贵的金币花在做一些裁缝套装上，直接和朋友们一起杀入团队副本获取战利品。装备搭配上，尽量优先命中，从装备上获得14%命中可以让你的法术基本不miss，然后考虑到霜火之箭的特性，法术能量，爆击和加速的效果比较接近，推荐镶嵌加速的宝石。关于副本的资料，请参考本书的其他部分。

牧师新天赋技能解析

一、综述

与TBC相比，WLK的牧师最大变化便是种族技能全部取消，简单一句话来说就是大家全部平等了，留下了最有用的几个，噬灵瘟疫，希望符记，绝望铸言全种族可学，从此不再会有人为了反恐结界去选择“大叔大妈”，同样也不会有人为了伤害最大化而选择不死亡灵了。但是牧师的变动远远不止这么一点，暴雪加强了所有天赋在PVE团队中的作用，使戒律这一公认不适合PVE的天赋在RAID团队中也会有一席之地。同样的，新技能的出现大大丰富了牧师的趣味。无论你是不是WOW的老玩家，无论你玩没有玩过牧师，我相信牧师这个职业在WLK都会带给你不少乐趣，不少惊喜。

二、新增技能及部分技能修改说明

1.戒律

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
苦修	16%	-	敌方30码，我方40码　通道法术	10秒	天赋学习

说明：向目标释放圣光能量，对敌方目标造成184点神圣伤害，或每1秒为友方目标恢复670到756点生命值，持续2秒。
等级2：需要等级70，224伤害，805-909治疗/秒
等级3：需要等级75，256伤害，1278-1442治疗/秒
等级4：需要等级80，288伤害，1484-1676治疗/秒

2.神圣

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
守护之魂	6%	40码	瞬发	3分钟	天赋学习

说明：召唤一个守护之魂庇护一个友方目标，使其受到的治疗量提高40%，并且可以通过牺牲自己来阻止该目标死亡。牺牲守护之魂会中断其庇护效果，但是可以为该目标恢复50%的生命值。守护之魂持续10秒。

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
神圣赞美诗	20%	N/A	1.5秒	30秒	80级

说明：你朗诵一首神圣的赞美诗，使你身边半径15码范围内最近的10个敌人瘫痪20秒，并使你身边半径15码范围内最近的10个友方目标每秒恢复348点生命值，持续6秒。瘫痪的目标在瘫痪期间及瘫痪效果结束后的3秒内受到的伤害降低40%。受到伤害可能打断瘫痪效果。

3.暗影

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
消散	不需要	自身	瞬发	3分钟	天赋学习

说明：你进入纯粹的暗影能量形态，受到的所有伤害降低90%。你不能攻击或施法，但是可以每秒恢复6%的法力值，持续6秒。可以在昏迷、恐惧或沉默状态下施放消散。

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
精神灼烧	28%	30码	通道法术	无	75级学习等级1，80级学习等级2

说明：在敌方目标周围制造一次暗影魔法能量的爆炸，对其周围半径10码范围内的所有敌人造成每秒183到197点暗影伤害，持续5秒。

等级2：需要等级80，212-228伤害/秒

三、新增天赋和部分修改天赋说明

1.戒律

双生戒律：1层，使你的瞬发法术造成的伤害和治疗量提高1%/2%/3%/4%/5%。

全神贯注：8层，你每次施放强效治疗术、快速治疗和苦修法术，以及当你的真言术：盾或者神圣庇护吸收上海的时候，你都可以回复法力值，上限最多0.5%/1.0%/1.5%/2%/2.5%，你治疗量或吸收伤害量越多，你回复的法力就越多。

渴望：8层，减少你的心灵专注，能量灌注，痛苦压制和苦修的冷却时间10%/20%。

新生希望：8层，对于有灵魂虚弱的目标，提高你的快速治疗，强效治疗术以及苦修的暴击率2%/4%。

神圣庇护：9层，治疗暴击会为目标添加一层保护之盾，吸收治疗量的10%/20%/30%。持续12秒。

优雅：9层，你的快速治疗，强效治疗术，以及苦修有50%/100%的几率祝福目标，降低目标所受到的1%的伤害，提高你对目标的治疗效果2%，优雅最多可以叠加3次。

争分夺秒：10层，在你施放真言术：盾以后，下一个法术获得5%/10%/15%/20%/25%的法术急速，并且是你的真言术：盾的伤害吸收量提高你的法术能量的8%/16%/24%/32%/40%。

苦修：11层，向目标释放圣光能量，对敌方目标造成184点神圣伤害，或每1秒为友方目标恢复670到756点生命值，持续2秒。

等级2：需要等级70，224伤害，805-909治疗/秒。
等级3：需要等级75，256伤害，1278-1442治疗/秒。
等级4：需要等级80，288伤害，1484-1676治疗/秒。

2.神圣

绝望铸言：3层，立刻治疗施法者263-325。
等级2：447-543
等级3：588-708；等级4：872-1033；等级5：1101-1305
等级6：1601-1887等级7：3111-3669
等级8：3716-4384

好运：8层，如果你的强效治疗术或者快速治疗使你的目标血量全满，你立刻得到该治疗法术的8%/16%/24%的法力消耗。

强化神圣专注：9层，提高你进入神圣专注的几率5%/10%/15%，并且提高你的下两次强效治疗术，快速治疗以及联结治疗的法术急速效果10%/20%/30%。

信仰试炼：9层，如果你的目标不高于50%血量，提高你对于目标的治疗量2%/4%/6%的法术暴击率以及提高2%/4%/6%的治疗效果。

神圣眷顾：10层，提高你的治疗之环，联结治疗，神圣新星，治疗铸言的治疗量2%/4%/6%/8%/10%，并且降低愈合铸言的冷却时间6%/12%/18%/24%/30%。

守护之魂：11层，召唤一个守护之魂庇护一个友方目标，使其受到的治疗量提高40%，并且可以通过牺牲自己来阻止该目标死亡。牺牲守护之魂会中断其庇护效果，但是可以为该目标恢复50%的生命值。守护之魂持续10秒。

3.暗影

强化精神分流：1层，在你的心灵震爆以及暗言术：死造成暴击以后提高5%/10%你的总精神，该效果持续8秒，在此期间，你可以在施法中得10%/20%的法力回复速度。

心灵惊骇：9层，在你的心灵尖啸的恐惧效果结束后给你的目标附带心灵惊骇的效果，心灵惊骇可以是对方造成的所有伤害降低15%/30%，持续6秒。

饱受痛苦：9层，你的心灵鞭笞有33%/66%/100%的几率刷新你对目标施放的暗言术：痛的持续时间，并且是你因为暗言术：灭受到的伤害降低10%/20%/30%。

扭曲信仰：10层，提高你的法术强度，相当于你的总精神的2%/4%/6%/8%/10%，如果你的目标受到了暗

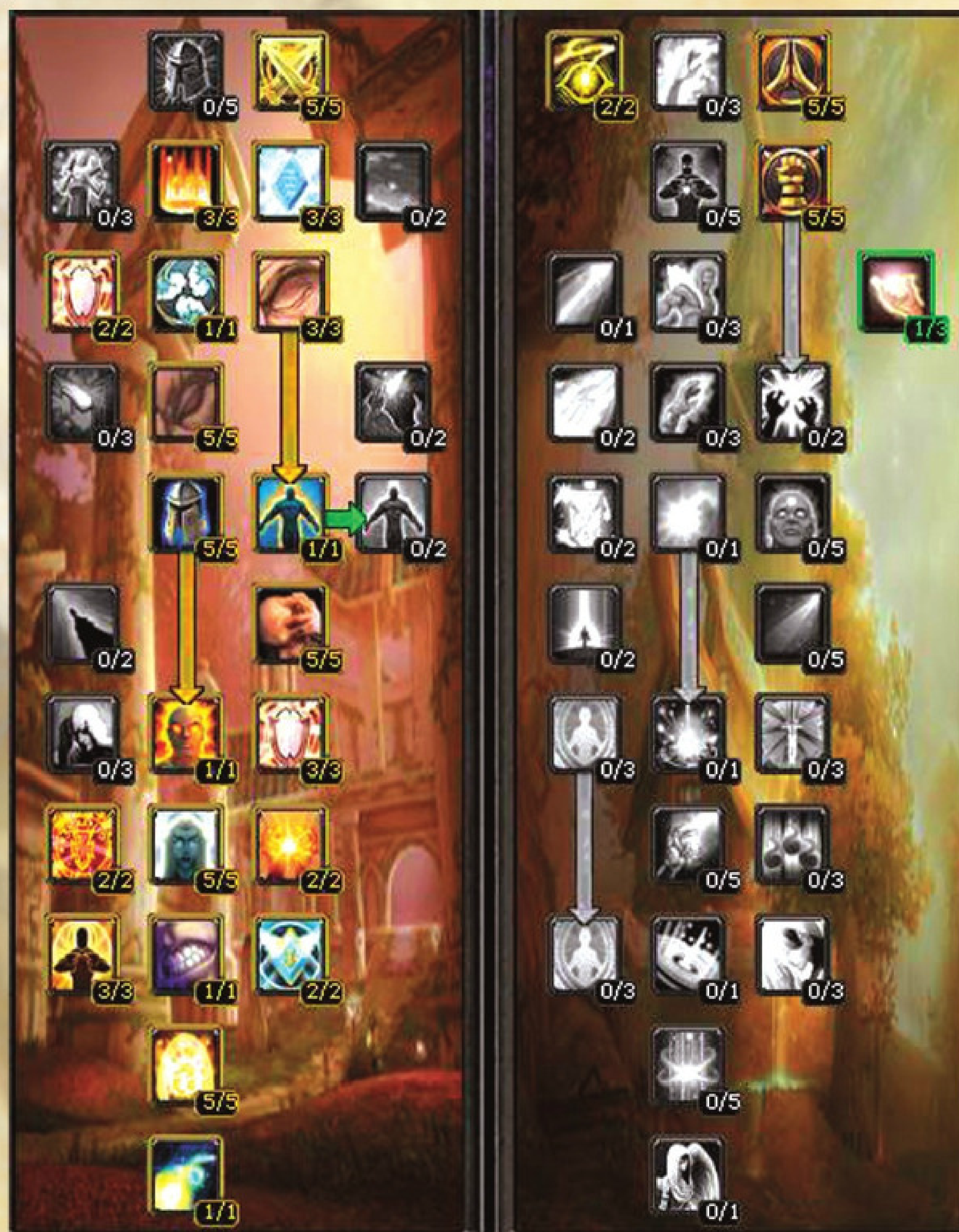
影术：痛的影响，那么你的心灵鞭笞和心灵震爆的伤害提高2%/4%/6%/8%/10%。

消散：11层，你进入纯粹的暗影能量形态，受到的所有伤害降低90%。你不能攻击或施法，但是可以每秒恢复6%的法力值，持续6秒。可以在昏迷、恐惧或沉默状态下施放消散。

4.总结

戒律：戒律从TBC的竞技场天赋变成了PVE和PVP都行的天赋。TBC一直神圣天赋的牧师在初次使用戒律天赋进行PVE时，会有一种不适应感，因为治疗手法有完全的不一样，单调而乏味的群体治疗手段，几乎不会考虑使用瞬发的恢复，通道的治疗技能—苦修，大量的真言术：盾的使用，都是需要一段时间来掌握的。但是经过一段时间的熟悉之后，我们会发现，戒律有很强大的定位----非常强大的续航能力，在使用真言术：盾后，就算是装备0法术急速效果的牧师也有相当强力的法术加速效果。不过需要提出的是，戒律牧师的治疗手法大量的使用伤害吸收（神圣庇护和真言术：盾），所以戒律牧师不太适合骑士坦克，有可能导致骑士坦克受到过少的治疗量而空蓝。

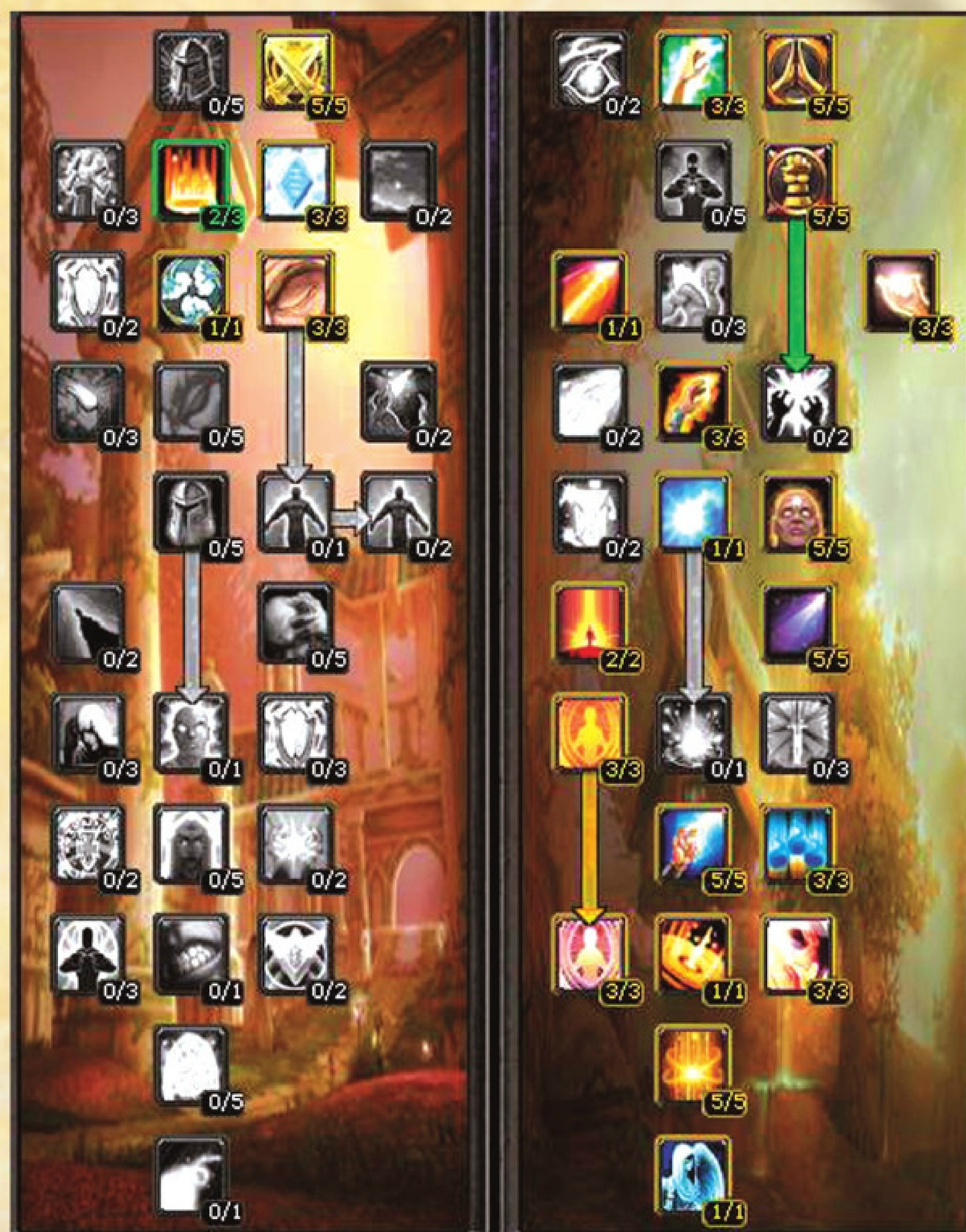
推荐的天赋：因为没有精神指引和救赎之魂，相比于神牧，戒律对精神的利用率要低得多。强化神圣之灵的法术能量会被其他的团队增益效果给抵消，所以我们选择了58/13这样的天赋作为PVE天赋，如图所示：



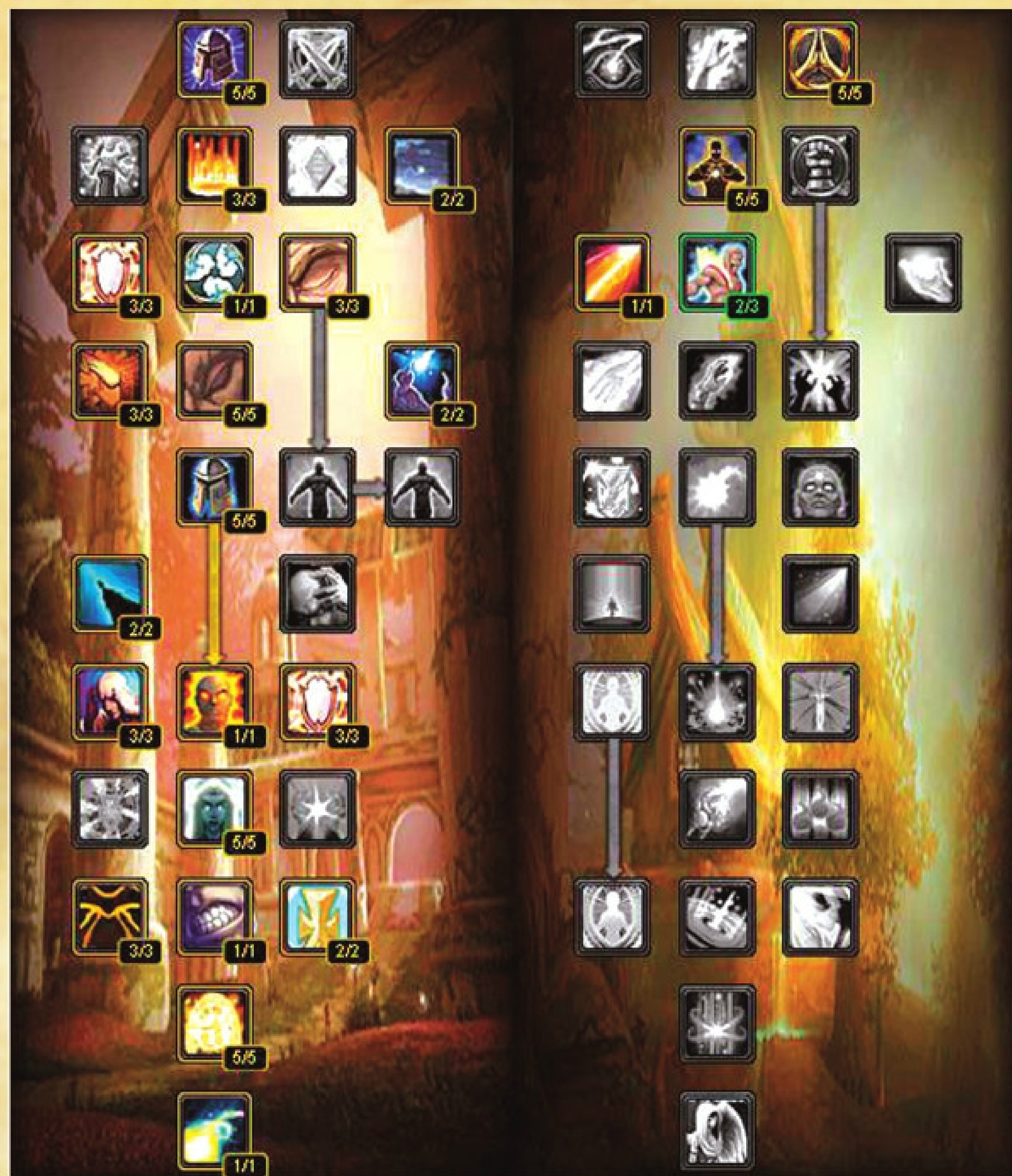
暗影天赋：不幸的是，几乎所有的增益都是团队形式了，暗牧的“电池“效果也被从法伤的5%砍到了魔法值上限的0.25%大大的削弱，那么好的消息就是，暴雪终于把暗牧当成一个伤害输出者来看，而不是团队辅助者了。暗牧伤害相当强劲，心灵鞭笞的法术能量加成百分比被提高，心灵鞭笞可以暴击，心灵鞭笞可以刷新暗言术：痛的持续时间，这就省下了一个公共CD，让以前掐着秒表输出的暗牧舒坦了不少。PVE推荐下图的天赋：



神圣：神圣天赋的牧师是群体治疗的绝对大师，治疗之环的智能化和团队化，使神圣牧师成了群体治疗的一把手，同样，多样的治疗手法，可以担任一切团队治疗任务，神圣牧师的强大毋庸置疑。让我们来计算下，如果一个神圣牧师有团队增益以后20%的法术暴击率的话，考虑到神圣专注的存在，那么11次治疗法术中大概有2次能获得30%的加速，1次将完全不费蓝。考虑到20%的暴击率在TBC都有牧师能够达到，那么在今后的WLK中，牧师达到30%的暴击率不是没有可能。PVE推荐下图的天赋：



现在推荐一个80级的竞技场天赋。



铭文和装备选择：对于戒律牧师，选择装备时和圣骑士差不多，5秒回蓝、爆击、加速都比精神重要的多。比较适合戒律牧师的铭文有真言术：盾铭文：盾的20%吸收量会治疗目标，快速治疗铭文：快速治疗魔耗减少10%。恢复铭文：效果增加25%，减少一次跳。

跟戒律牧师相比，精神对神圣牧师的作用明显大很多，所以在装备选择方面也应该侧重于精神，当然智力，法术暴击还是第一位的。那么适合神圣牧师的铭文有：强化救赎之魂铭文，强化治疗之环铭文

对所有牧师来说，法术暴击的作用被空前强化，大量的特效依靠法术暴击，智力可以同时提高暴击率和魔法值上限，现在法术技能的魔法消耗完全是基础法力值的百分比，也就是说，装备所提供的智力越高，人物可以使用越多的技能次数。对于法术急速，考虑到法术急速大量占用装备等级，而团队增益中萨满能提供10%的法术急速。所以暗牧的装备选择优先考虑智力，然后暴击，然后法术急速，然后其他属性。适合暗牧的铭文有：强化鞭笞铭文，强化暗言术灭铭文

牧师在WLK里面和TBC相比，就强化了主戒律系牧师的治疗能力和续航能力，与此同时加强了神圣牧师的多样化治疗手段，暗影牧师的PVE输出和PVP输出都有所加强。需要注意的是装备选择方面，从好的一方面来说，法术伤害效果和治疗效果统一成为了法伤效果，让神圣天赋的牧师在做任务升级方面不是那么痛苦了，强化天赋以后2秒的惩击和1.5秒的神圣之火让以前的神圣牧师焕然一新。但是我们必须要看到80级满级以后的装备争夺，三大布衣虽然各有各的侧重点，但是在初期肯定还是装备冲突的很厉害，希望大家做好心理准备。

圣骑士新天赋技能解析

一、综述

圣骑士作为一个混合职业，在WLK需要关心的内容总是比其他职业要多，做治疗是否能在团队中找到自己的位置？做坦克是否能在Boss面前屹立不倒？做输出DPS又能打多高？PVP方面的颓势是否能够扭转？而竞技场新的赛季中又能否占有一席之地？

当然，在开始具体解析WLK的圣骑士之前，有两个影响到所有天赋圣骑的修改必须先仔细的说明下：其一就是圣印和审判的分离，圣印的效果基本沿用TBC时期，但持续时间增加为两分钟；审判则独立分离成光明审判、智慧审判和公正审判三种，使用后触发圣印效果，附带相应审判效果并不会消耗圣印。其二就是几种非常规祝福的修改。

二、新增技能及部分技能修改说明

1.神圣系

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
圣祈	无	自身	瞬发	1分钟	71级

说明：在12秒内恢复25%的总法力值，但治疗量减少20%。大大增加了神圣骑士的持续力，对防护和惩戒天赋的圣骑来说也是相当不错的回魔辅助手段。

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
圣光道标	35%基础法力	40码内自身或队友	瞬发	无	60级可以通过51点天赋获得

说明：让目标成为圣光道标，对道标40码内任何目标的治疗都会使道标也获得100%的等量治疗。持续1分钟。你每次只能对一个目标施加圣光道标。从某种意义上来说算是“群体”治疗的一种吧，在两个目标都大量掉血（如帕奇维克的仇恨打击）时能够发挥令人惊奇的效果。无论PVE还是PVP，运用方面的挖掘潜力都非常大。

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
神圣之盾	12%基础法力	40码内自身或队友	瞬发	无	80级

说明：给目标一个神圣之盾，每次受到伤害时会吸收600点伤害，并使下一个圣光闪的爆击几率提高50%，此效果每6秒才能触发一次，持续30秒。同其他的伤害吸收盾不同，神圣之盾完全不受法术强度加成，也就是说每6秒只能固定的吸收600点伤害，如果抛开圣光闪的50%爆击加成不谈，吸收的伤害对比牧师的真言盾确有些寒碜。但实际使用方面却有着独特的优势，首先神圣之盾是可以叠加的，越多的骑士在团队中神圣之盾就会发挥越大的作用，其次神圣骑和惩戒骑都有可以触发瞬发圣光闪的天赋，50%的爆击加成后能够很好的作为坦克治疗补充。

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
圣疗	无	40码内自身或队友	瞬发	20分钟	10级学习等级1，78级学习等级5

说明：治疗自身或队友，恢复相当于圣骑士最大血量的生命值，并获得1950点法力。让所有天赋的骑士都受益颇多的重要技能，不但大大缩短了冷却时间，同时不再消耗使用者所有的法力，如果施加于自身更能恢复一部分法力，真正意义上让每个骑士都多了一条命。

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
神圣震击	18%基础法力	用做伤害技能20码，用做治疗技能40码	瞬发	6秒	40级可通过31点天赋获得，80级学习等级8

说明：治疗一个队友，或对一个敌对目标造成相当于治疗量一半的神圣伤害。冷却时间缩短到6秒，同时治疗量大大提高的神圣震击无疑是对缺乏群疗和持续治疗法术的神圣骑士一个巨大的补充。

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
驱邪术	9%基础法力	20码	1.5秒施法	无	24级

说明：恐惧一个亡灵或恶魔生物，使其处于逃跑状态，持续20秒，伤害可能打断这种效果，每次只能作用于一个目标。这是对恶魔和亡灵版本的恐惧术，取消了冷却时间后在部分战斗中能够很好的协助队伍进行控制减轻治疗压力，同样的，使用不当也会成为灭团之星

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
神圣之怒	20%基础法力	以自身范围10码	瞬发	30秒	50级学习等级1，78级学习等级5

说明：对自身周围10码范围内的所有亡灵和恶魔类怪物造成大量神圣伤害，并眩晕3秒。在以亡灵怪为主的WLK中，这个集群体控制、仇恨制造、伤害输出于一身的强力技能在很多地方都表现的相当出色。

2.防护系

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
正义之盾	6%基础法力	近战范围	瞬发	6秒	75级

说明：骑士版的盾牌猛击，不需要天赋，高伤害低消耗成为防骑的主要仇恨技能，同时也是防骑野外打怪做任务的主要伤害手段。唯一的缺点在于75级才可以学习，让75级前的防骑颇为郁闷。

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
正义之锤	6%基础法力	近战范围	瞬发	3分钟	26级

说明：攻击目标并弹跳至周围两个目标，造成4倍于主手武器伤害的神圣伤害。这是异常强力的伤害及仇恨技能，配合低攻速的武器动辄打出数个3000+的爆击伤害。缺点在于弹跳的范围未免过大了点，并且无法自动规避部分控制技能如忏悔，在有些时候打醒队友控制中的怪物总是一件让人郁闷的事情。

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
庇护祝福	7%基础法力	自身或队友	瞬发	无	31级通过21点天赋获得

说明：为友方目标施加一个祝福，使其受到的所有伤害降低3%，持续10分钟。此外，目标每次格挡、招架或躲闪一次近战攻击将获得10点怒气、20点符文能量或2%的法力值。每个圣骑只能给目标施加一种祝福。对于所有类型坦克来说都是非常实用的一种祝福，大大增加了坦克持续仇恨制造能力，也避免了频繁躲闪招架后出现的怒气不足的尴尬场面，同时也让防骑的野外solo持续力大大增加。有一个1秒的内置CD。

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
正义防护	无	40码	瞬发	8秒	14级

说明：保护一个目标，使最多三个正在攻击该目标的怪物转而攻击圣骑士降低过的冷却时间让防骑在面对OT时的应变能力大大提高，而在下个版本中圣骑将获得一种新的单体嘲讽技能，进一步缩小了防骑与战士在应变方面的差距。

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
神圣干涉	无	40码	瞬发	20分钟	30级

说明：牺牲自己干涉一个友方目标，使其脱离战斗并不会受到任何伤害，持续3分钟。大大降低的冷却时间不仅减少了灭团后大家跑路的时间浪费，同时大幅节约了圣骑在开荒中的修理费开支……

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
圣佑术	3%基础法力	自身	瞬发	5分钟	6级

说明：减少50%所有受到的伤害，持续12秒，但攻击间隔延长100%，触发自律效果。骑士版的盾墙，这个废柴了三年的技能终于开始发光发热了，应用方面同防战的盾墙并没有太大差别，需要注意的是自律状态无法打开圣佑术

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
复仇者之盾	26%基础法力	30码	瞬发	无	50级通过41点天赋获得，80级学习等级5

说明：投掷手中的盾牌，造成一定神圣伤害并弹跳到邻近两个目标身上，使其处于减速状态，持续10秒　瞬发的复仇者之盾除了开怪外，在战斗期间也能维持不错的仇恨获得，通过铭文强化后更能进一步的增加仇恨建立的效率。大量的法力消耗是其缺点，在防骑和防战的装备统一后这个问题显得尤为明显。

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
正义之怒	24%基础法力	自身	瞬发	无	16级

说明：使你神圣系法术造成的威胁值增加90%，持续30分钟。直接增加了30%的神圣法术仇恨加成，再加上两个新增技能全部都是神圣属性伤害，让防骑在仇恨制造方面大大提升。

3.惩戒系

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
神圣风暴	12%基础法力	自身附近8码	瞬发	12秒	60级通过51点天赋获得

说明：瞬发的一次攻击，对范围8码内最多4个敌人造成相当于武器伤害的物理伤害，并治疗最多3个小队或团队成员，治疗量相当于造成伤害的25%。从神圣伤害被削弱成物理伤害，对惩戒骑的PVP爆发能力无疑是重重一击。

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
忏悔	9%基础法力	20码	瞬发	1分钟	40级通过31点天赋获得

说明：使目标陷入瘫痪状态，持续一分钟，任何伤害都会唤醒目标。可以对恶魔、亡灵、龙类、巨人和人形生物使用。这是相当强大的控制技能，可以控制的怪物类型几乎涵盖了WLK中所有主要种族。对比法师的变羊术，适用范围更广，持续时间更长，但缺点在于容错性低，一旦被打醒缺乏补救控制技能。

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
光明审判	5%基础法力	10码	瞬发	10秒	4级

说明：审判敌人，使对审判的目标的近战攻击有一定几率为攻击者恢复（0.10×神圣法术强度 + 0.10×攻击强度）点生命值，审判效果持续20秒。同时也会施加每种圣印的特有审判效果。圣骑士在同一时间内只能有一个审判效果生效。治疗效果同时受法术强度和攻击强度两方面加成，一般由惩戒骑负责。

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
智慧审判	5%基础法力	10码	瞬发	10秒	12级学习

说明：审判敌人，使对审判的目标的攻击以及施放的法术有一定几率为攻击者恢复1%法力值。同时也会施加每种圣印的特有审判效果。圣骑士在同一时间内只能有一个审判效果生效。一般由队伍里的防骑来负责，1%的法力恢复对于队伍中的法系DPS来说还是相当可观的。

技能	消耗	射程	施放时间	冷却时间	学习等级
公正审判	5%基础法力	10码	瞬发	10秒	28级

说明：审判敌人，使目标无法逃跑并限制他们的移动速度，审判效果持续20秒。同时也会施加每种圣印的特有审判效果。圣骑士在同一时间内只能有一个审判效果生效。在PVP中的作用要远大于PVE，限制了对手加速技能后拥有正义追击的惩戒骑就拥有了速度上的优势。

三、新增天赋和部分修改天赋说明

1.神圣系

圣光灌注：2点，你的神圣震击爆击可以使你的下一个圣光闪施法时间缩短1.5秒，圣光术施法时间缩短1秒。虽然经过一次削弱，但依然是非常强大的神圣天赋之一

神圣净化：3点，你的清洁术有30%几率目标对疾病、魔法和中毒效果抵抗几率增加30%，持续10秒。非常糟糕的一个高层天赋，3点竟然才30%几率附带提高30%抵抗几率的效果，综合起来每3次清洁才附带一次效果，之后每4次特殊效果才抵抗一次，持续时间又不是很长。

开明审判：2点，使你的审判法术射程延长30码，命中几率提高4%。40码的审判！如果在惩戒天赋里的话估计很多惩戒骑都泪流满面了。遗憾的是开明审判是神圣的高层天赋，40码的距离和4%的命中很好的解决了神圣骑士的站位和命中问题，同时为纯洁审判提供了重要前提。

纯洁审判：5点你的审判法术使你的近战和施法急速提高15%，持续1分钟。让神圣骑士的单刷能力进一步提升

圣光道标：让目标成为圣光道标，对道标40码内任何目标的治疗都会使道标也获得100%的等量治疗。持续1分钟。你每次只能对一个目标施加圣光道标。新增技能中已说明

2.防护系

王者祝福：为友方目标施加一个祝福，使其所有属性提升2%。每个圣骑只能给目标施加一种祝福。曾经防护系第三层天赋被降低到防护系第一层的位置。但所需天赋却从1点增加到5点。由于庇护祝福的强大所以较少防骑会选择把宝贵的5点天赋放在王者祝福上，这个更动让其他两系天赋的圣骑都有了一定的选择余地。

强化王者祝福：4点，使王者祝福的效果提高8%，同上

庇护祝福：为友方目标施加一个祝福，使其受到的所有伤害降低3%，持续10分钟。此外，目标每次格挡、招架或躲闪一次近战攻击将获得10点怒气、20点符文能量或2%的法力值。每个圣骑只能给目标施加一种祝福。新增技能中已说明。

强化虔诚光环：3点，使你的虔诚光环提供的护甲提高50%，所有受虔诚光环影响的团队成员受到的治疗两提高6%，得到Buff的一个天赋，除了增加虔诚光环的护甲加成外，提高的全团6%治疗量非常超值。

盾牌壁垒：3点使你的格挡值提高20%，受到近战或远程伤害时有10%几率获得盾牌格挡几率提高30%的效果，持续10秒或5次格挡。整合过后的盾牌壁垒，非常优秀的天赋。

圣光之触：3点，使你的法术强度提高，数值相当于你的耐力值的30%，并使你的治疗爆击得治疗量提高30%。在防骑和防战装备完全统一后，这个技能就是防骑法术强度的唯一来源了。

圣光守护：2点，使你受到的法术伤害降低6%，你的神圣之盾、复仇者之盾和正义之盾消耗的法力值降低30%。对于法术打击非常头疼的防骑必点天赋，虽然无法从根本上改变防骑面对法术伤害的劣势，但至少可以一定程度上弥补。

圣殿骑士之盾：3点使你所有受到的伤害降低3%，你的神圣之盾、复仇者之盾和正义之盾伤害提升30%。同样是必点天赋之一，综合了生存和仇恨制造两方面的最强

正义审判：2点，你的审判法术可以使目标的近战攻击速度降低20%，强大的debuff效果，能够大量减少防骑受到的物理伤害

正义之锤：攻击目标并弹跳至周围两个目标，造成4倍于主手武器伤害的神圣伤害。新增技能中已说明

3.惩戒系

祈福：5点，所有瞬发法术消耗的法力值减少10%，从减少圣印和审判15%法术消耗到减少所有瞬发法术消耗10%。在审判不消耗圣印的WLK中无疑是巨大的BUFF，更让神圣和防护天赋的骑士都可以把祈福当作很不错的辅助天赋。

强化力量祝福：2点，使你的力量祝福提供的攻击强度提高25%，需要天赋从5点减少到2点，而效果从20%提升到25%，提升的幅度可见一斑。

辩护：2点，你的伤害性攻击有一定几率使目标的属性降低20%，持续15秒，从3点15%属性降低到2点20%，提升幅度亦不必多言，由于大部分Boss并不受辩护影响，所以在PVP中的用处要超过PVE。

正义追击：2点，使你受到所有缴械效果持续时间缩短50%，同时移动速度和坐骑移动速度提高15%。又是一个从3点减少到2点的天赋，同时减少50%缴械效果持续时间，成为PVP必点天赋之一。遗憾的地方在于降低法术命中的效果被整合到5层天赋神圣意志中，让防骑的辅惩戒天赋有了一定的欠缺。

神圣意志：2点，法术和远程攻击对你的命中率降低4%，你的自由之触法术有100%几率移除目标身上的晕迷效果。重要的PVP天赋，25秒解除一次昏迷效果无疑让反控制能力已经颇强的惩戒骑士更进一步。

圣洁惩戒：受到惩戒光环影响的目标造成的所有伤害提高3%，取代以前的圣洁光环，3%的全团伤害加成和任何其他职业团队辅助效果都不冲突，配合增加3%攻击、施法速度的迅捷惩戒天赋，让一个惩戒光环同时附带三种效果。

复仇：3点，当你的武器攻击、法术或技能造成爆击时，提升3%物理和神圣伤害，持续30秒，最多可以叠加3次。需要的天赋点从5点减少到3点，但增加的伤害buff效果也随之降低。严格来说对于这样一个强力的PVE天赋来说，算是一种NERF了。

战争艺术：2点，你的审判、十字军打击和神圣风暴伤害提高10%，此外这些技能打出爆击时，你的下一个圣光闪变成瞬发。除了非常好的伤害加成外，瞬发的圣闪在持续和辅助方面都很完美。

智者审判：3点，你的审判立即恢复15%的基础法力值，并使10个小队或团队成员获得休息效果，每秒恢复0.25%法力上限，持续15秒。几经Nerf的一个天赋，15%的基础法力虽然不多，但对惩戒骑的持续力还是非常重要的。恢复效果和暗牧的回蓝、法师的强化水元素并不叠加。

圣洁怒火：2点，你的愤怒之锤爆击几率提高50%，复仇之怒的冷却时间缩短60秒，在复仇之怒效果的影响下，你的所有伤害忽略目标50%的护甲。综合效果非常完美的，50%爆击加成的愤怒之锤在斩杀阶段给了惩戒骑大量的伤害输出，同时神圣之怒配合饰品大大提高了惩戒的爆发能力。

狂热：5点，所有能造成爆击的审判法术爆击几率提高25%，所有行为造成的威胁值降低30%，同样5点增加爆击几率从15%提高到25%。

迅捷惩戒：受到惩戒光环影响的目标施法、远程和近战攻击速度提高3%，同样是优秀的团队辅助天赋。

圣光之鞘：使你的法术强度提高，数值相当于你攻击强度的30%，你的治疗爆击可以在12秒内额外恢复爆击数值的60%，同时提高了审判和奉献的伤害，治疗爆击的持续治疗效果也非常可观。

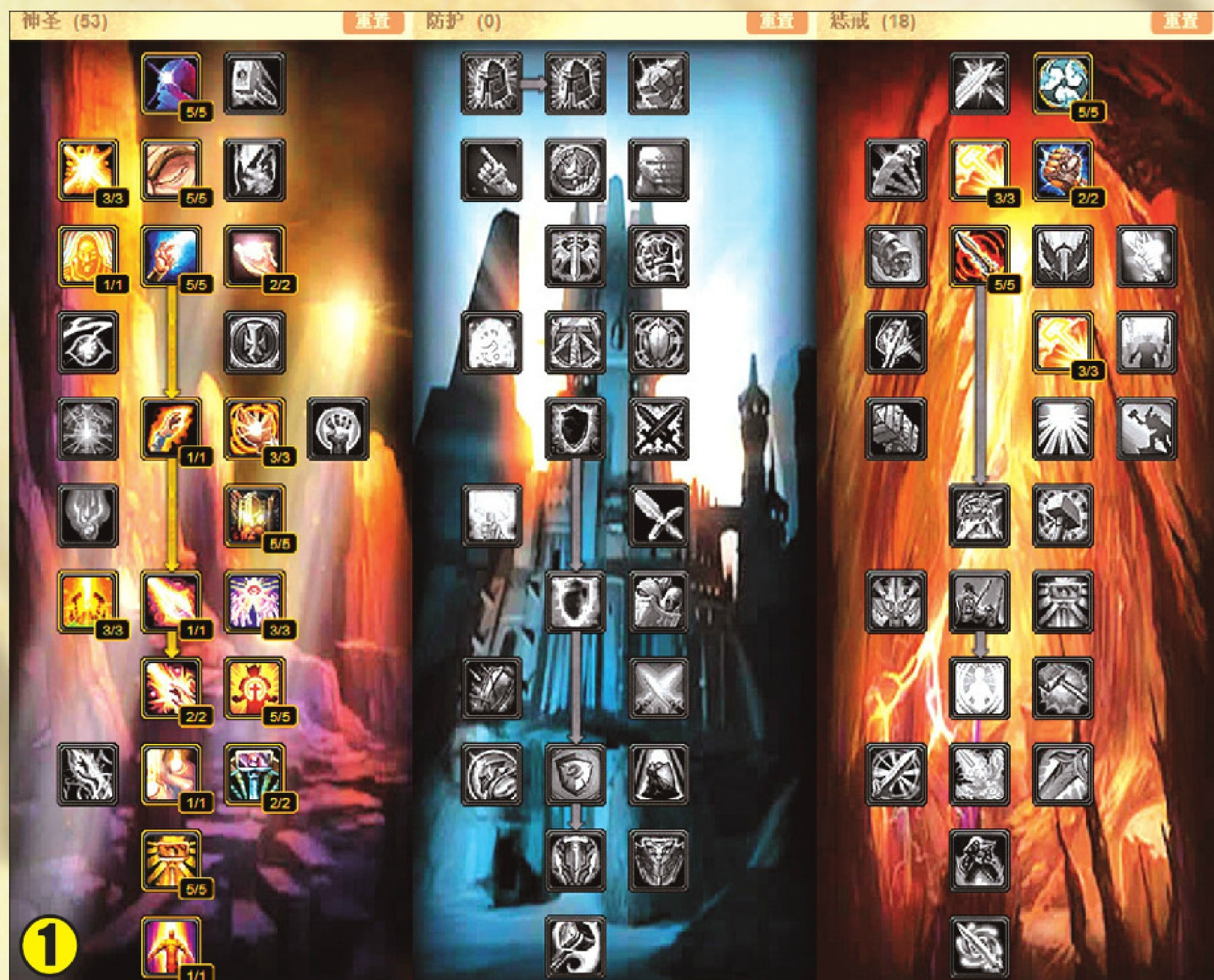
正义复仇：当你的审判和神圣风暴打出爆击时，你的目标会受到40%的额外持续伤害，持续8秒。骑士版的重伤效果，但审判和神圣风暴都不是主要伤害技能，附带的效果也不是很理想。

神圣风暴：瞬发的一次攻击，对范围8码内最多4个敌人造成相当于武器伤害的物理伤害，并治疗最多3个小队或团队成员，治疗量相当于造成伤害的25%。新增技能中已说明。

四、评论及天赋推荐

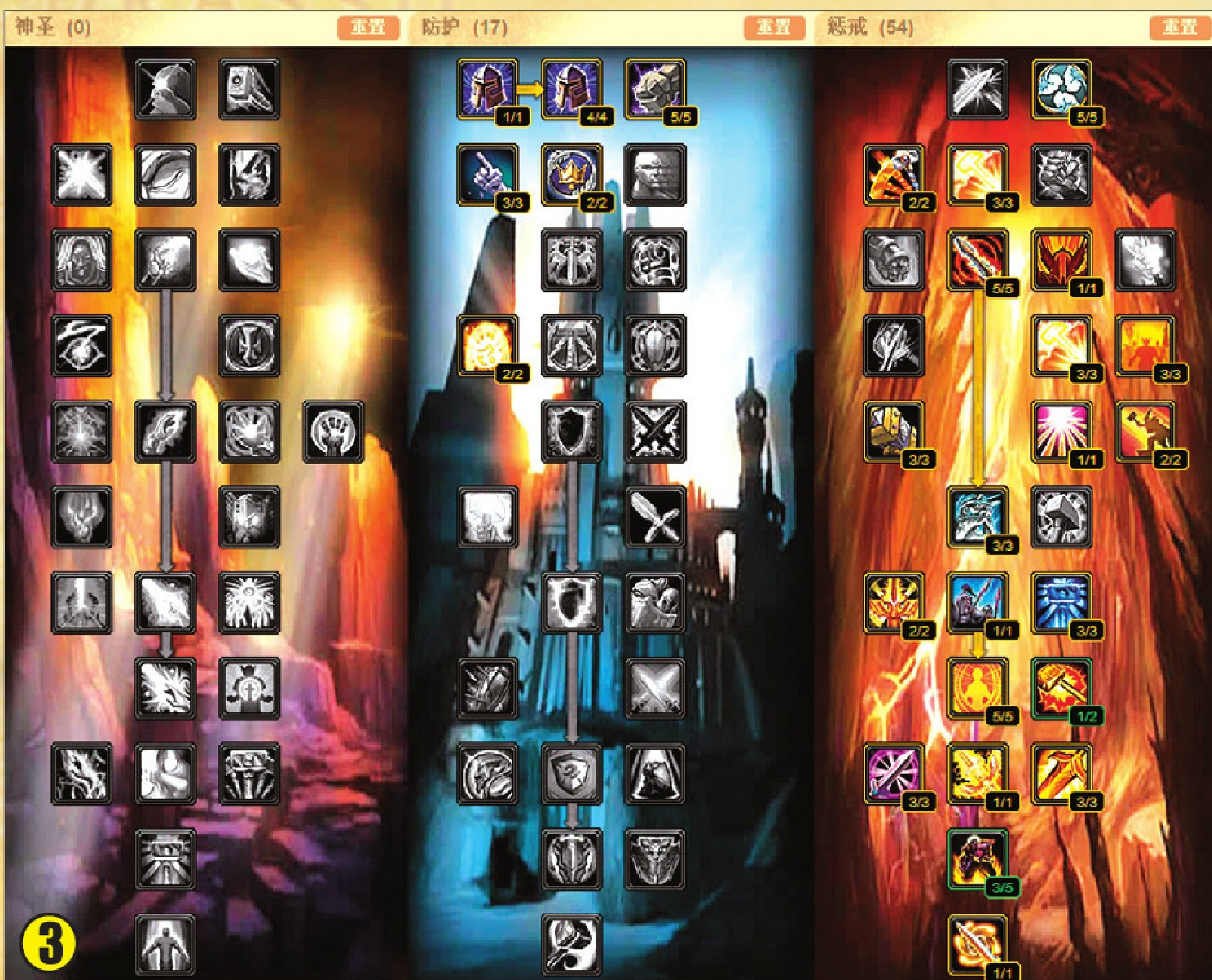
这是一个有爱的日子，缺乏控制技能的神圣牧师获得了圣歌，没有持续治疗的和恢复萨满拿到了激流，而群体治疗只能依靠宁静的恢复德鲁伊也抱着野性生长开怀大笑，而神圣骑士呢？神圣骑士是唯一一个在WLK中没有获得任何新治疗技能的治疗职业，恰如TBC时期，圣光闪、圣光术和神圣震击就构成了神圣骑士的全部，好吧，或许还要算上圣疗。然而，在抱怨之前，其实事情并不是想象中的那样糟糕；在神圣之盾和圣光道标的支持下，配合新的高层天赋圣光灌注和纯洁审判，神圣骑士单体（或者说是双体）治疗能力达到了一个没有其他治疗职业可以触及的高度，在某次10人纳克萨玛斯帕奇维克的战斗中，队伍里的神骑在另一治疗掉线的情况下包办了整场战斗主副坦克的全部治疗，而以往两个其它职业治疗都要加的战战兢兢。就像是一个新的轮回，神骑再次成为了开荒必不可少的MT最佳治疗者，再举例来说25人永恒之眼中同蓝龙王玛雷苟斯战斗的第一阶段，十数秒一次25000以上伤害的奥术吐息加上相当重的近战攻击，无论对MT还是治疗都是一个考验，而一个优秀的神圣骑可以在奥术吐息的同时预读顶级圣光然后紧跟一个神圣震击，以巨大的治疗量瞬间将MT从垂死状态拉回，这是其它治疗职业所无法做到的。除此之外，圣祈也很大程度上弥补了神圣骑士持续力不足的弱点。当然，神骑作为治疗者的缺陷相较燃烧远征时期并没有太多改善。没有群体治疗法术，没有持续治疗法术，在跑动战中依然缺乏有效的治疗手段等等。认清自己的定位并充分发挥自己的优势才是一个神骑在WLK中最首要的任务。毕竟，或许没有太多花哨的技巧，但平平淡淡才是真。

防护天赋的崛起则有目共睹，如果说TBC中的防护骑士是初步为大家所接受的话，那么WLK的防护骑士将是明日的闪亮之星。众所周知，TBC时期的防骑存在着一些先天缺陷：缺乏主动仇恨制造技能，单体仇恨制造速度缓慢；仇恨的制造的基础（智力、法术伤害）和坦克最重要的生存能力（耐力、防御、躲闪、招架、格挡等级等）脱节，造成大量装备属性的浪费；还有就是遭遇突发情况时缺乏有效的应急手段等。基于这些原因，在大多数情况下，相同物品等级装备的防骑和防战面对同一个Boss时，防骑需要消耗更多的治疗，却还限制了团队的最大输出。虽然说起来有些遗憾，不过在燃烧远征中让一个防骑做

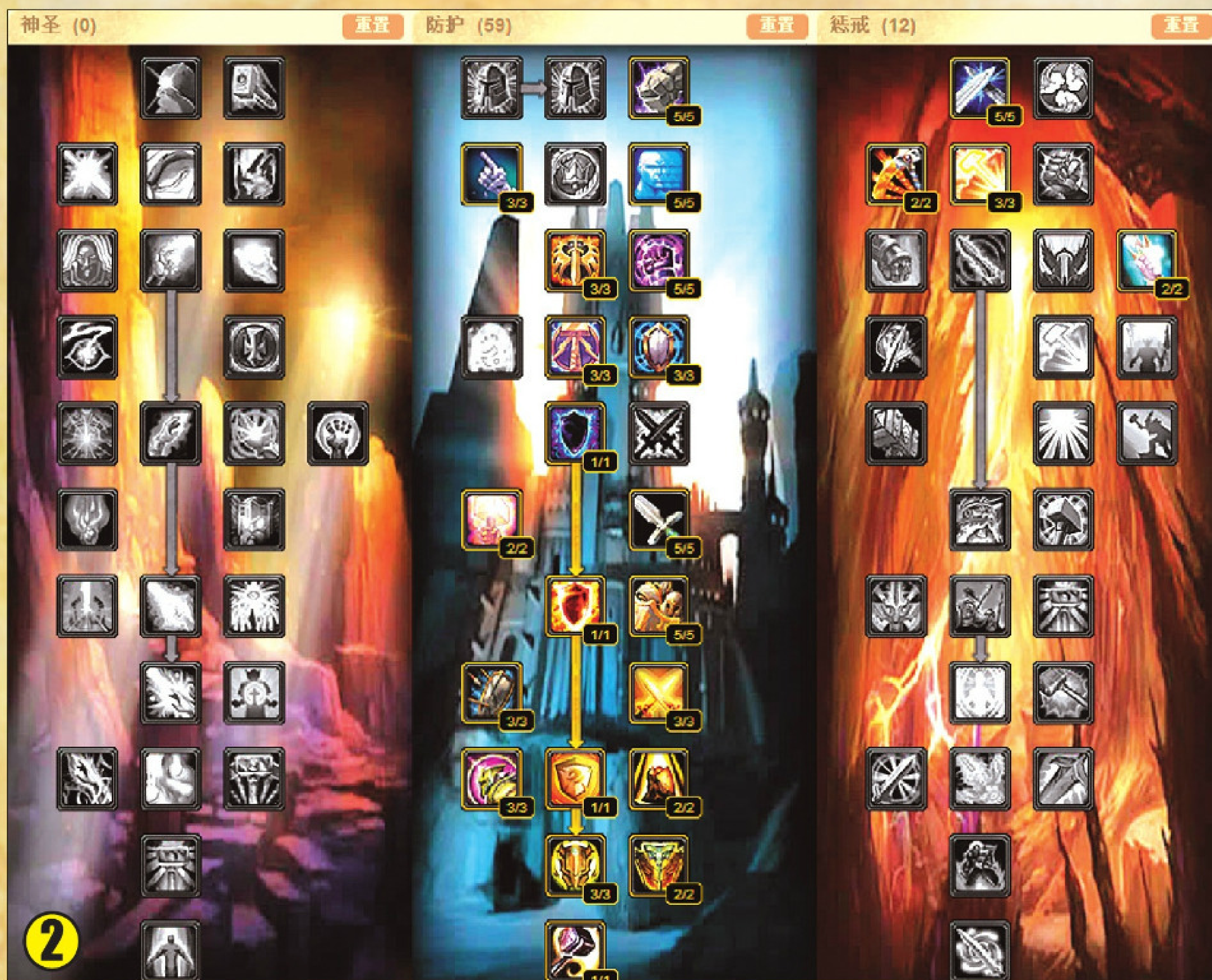


为MT开荒并不明智。然而，这一切在WLK里都有了完全的改变。

首先是仇恨的问题，两个新的主动仇恨技能正义之盾和正义之锤配合正义之怒的30%额外仇恨加成，虽然在公共CD的安排上依然不如战士、死骑那样有充裕的选择余地，但初始仇恨建立速度和稳定性都已经超过其他坦克职业了。除此之外，被修改为瞬发的复仇之盾和愤怒之锤让防骑在中后期也能维持很好的仇恨积累速度，而在面对亡灵类Boss时更能有进一步的提升。其次，防战和防骑的装备趋于统一。两个新仇恨技能都于法伤无关，此外加上审判系统的改变，法术伤害已经不再是防骑的主要仇恨制造基础，甚至可以说是一个相当薄弱的存在了。在圣光之触的支持下，防骑在装备选择上终于可以彻底的同法术伤害说永别并专注于生存能力了，在综合免伤能力方面可以说仅次于防战，而部分战斗中甚至优于防战。这里额外提到的是，防骑在武器选择方面和战士还是有所区别的，防战一般会用快速的单手武器配合英勇打击泻怒，而防骑则要慢速的单手武器来保证正义之锤的高神圣伤害。有些防骑认为在群拉的时候可以换上单手法伤武器奉献再切换回物理武器以获得更高的仇恨，个人觉得并没有这个必要，只是浪费公共CD增加操作量而已。再次，骑士版的盾墙圣佑术配合冷却时间大大缩短的圣疗，让防骑也拥有不逊色防战的应急技能，虽然从25人团队来说圣疗的综合应急能力略为逊色于防战的破釜沉舟，但在5人小队和10人团队中表现得却要更加出彩。



在诸多的先天缺陷被弥补后，防骑的独有优势就开始显现出来。各种祝福和辅惩戒3%的所有致命加成对队伍的提升幅度要超过其他坦克；保护之触和圣疗则能在必要的时机拯救一个队友的生命；自己能解魔法效果、疾病和毒在5人副本和10人Raid中也显得尤为重要，即便装了Grid、Descursive等团队插件，但大多数情况下治疗的公共CD



都相对比较紧张，如果坦克能第一时间解除自己身上的持续伤害和其他不良效果，对减轻治疗压力能起到很重要的帮助。但是，暴雪并不打算让任何同类职业中的一个独领风骚，在优点背后，防骑也存在着相应的不足：对法术伤害和抽蓝效果的无力就是其中一个，虽然防护系瘦身后的2点圣光守护相当划算，但却无法改变防骑面对法术打击时的尴尬处境，而神圣意志从测试版本中惩戒第三层在正式版本中移动到第五层更加剧了这种尴尬；其次，防骑是四个坦克中唯一一个只有一种嘲讽手段的坦克，而这种嘲讽手段的特殊性注定了防骑很难从多个怪中单独的拉出一个，在部分需要换坦克的战斗中防骑的表现就显得尤为笨拙，双防骑的队伍面对新NAXX中的4DK更是无能为力，好在暴雪在最近也意识到了这个问题，并承诺在下个版本给骑士一个单体嘲讽；再来就是面对恐惧效果只能依靠队友的反恐结界和战栗图腾，当然，这并不是什么很很严重的缺陷，属于可以接受的对比劣势。

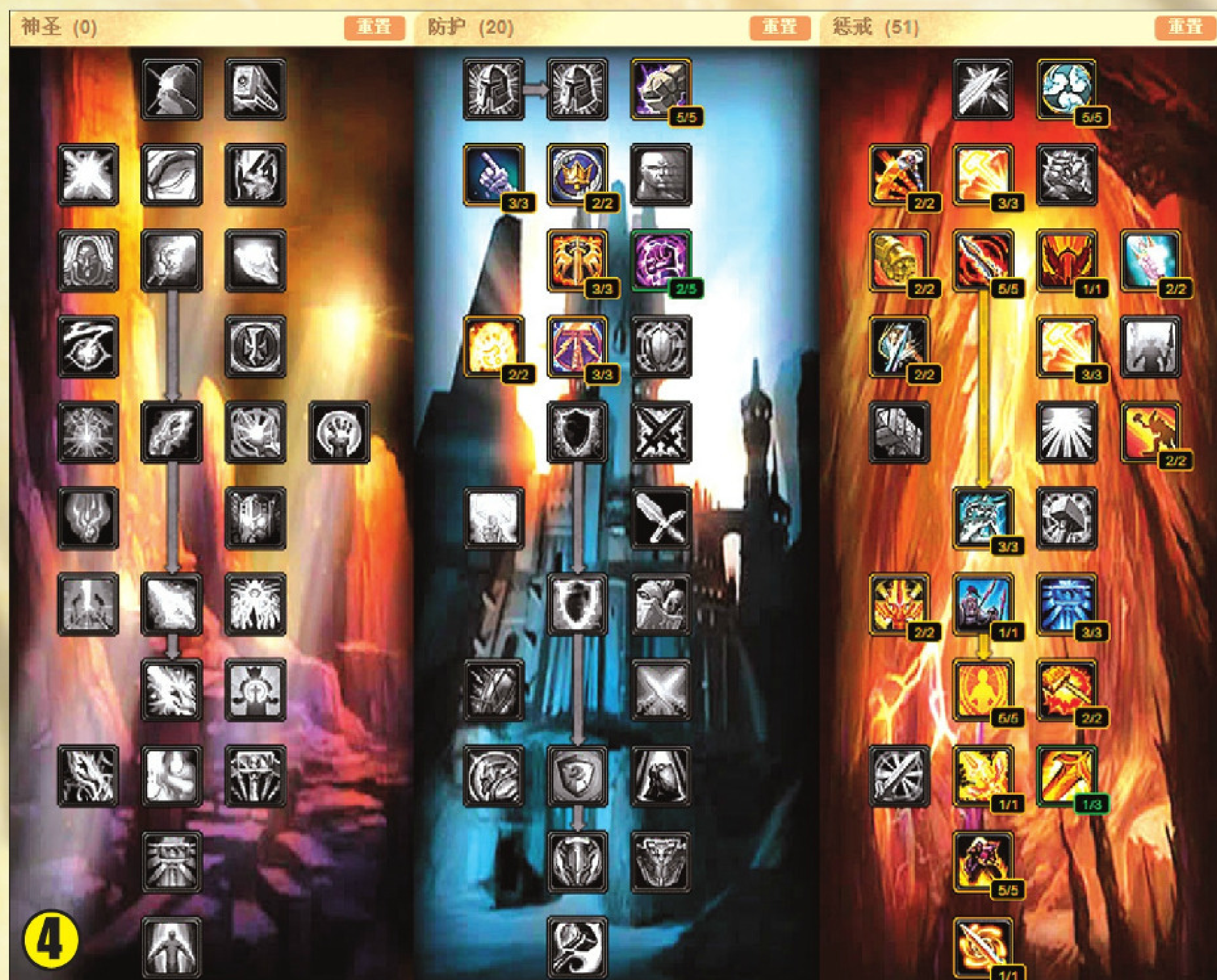
从测试服务器中的神，到3.0末日回响的英雄，再到现在版本的凡人，几经Nerf的惩戒骑士可以说是多灾多难，但不管怎么说，对比TBC时期的野外移动荣誉，团队输出短板，SK全球TOP100竞技场排名中绝迹的“完美”职业，惩戒天赋在WLK中依然可以说是有了一个巨大的提升。圣印和审判的分离让惩戒骑士的输出消耗大大降低，智者审判天赋和圣祈则进一步加强了惩戒天赋的持续力；高魔耗的神圣风暴在被修改成物理属性后虽然在PVP中表现平平，但在PVE中却让惩戒骑士的输出有了显著提高，输出方面对比纯输出职业还存在一定差距，但惩戒光环的全团2%伤害和3%攻击施法速度加成、审判的附带效果和3%致命加成、必要时的圣疗和频繁触发的瞬发圣闪辅助，再加上神圣风暴的辅助群疗和智者审判群体回魔效果，优秀的全团反馈让任何一个好的团队都会留一个位置给惩戒骑士。PVP方面，决斗和野外PVP惩戒骑凭借优秀的反控制能力和还算不错的爆发，综合胜率处于中等偏上的位置；竞技场中的前景到目前还不明朗，无法保证第一时间有目标可以审判，没有任何团队反馈并需要频繁使用清洁术、自由之触等反控制技能的战斗中惩戒骑的持续力只能用糟糕来形容；虽然烧蓝效果从固定量变更为法力上限比例一定程度上缓解了PVP中惩戒骑士最害怕的问题，但惩戒骑士能否在竞技场中走得更远依然让人担心。下面为大家介绍几种WLK中骑士的天赋以供参考。

团队主治疗天赋（53/0/18）：以强调最大化单体治疗能力为导向的天赋配点，配合惩戒天赋的8%致命加成，让神圣骑在WLK 80级前期，各种取决于rating的属性随着等级提升而大幅降低时，依然能够达到30%以上的治疗法术爆击几率，再加上光之优雅和纯洁审判两个天赋的支持，真正意义上的实现了1.5秒的无限圣光连刷，偶尔配合神圣震击来维持坦克的血线，触发更能接一个几近瞬发的顶级圣光，可以说是无可替代的最佳MT治疗者；缺点则在于没有多余的天赋点数把5点的王者祝福拿下，只能依靠强化力量祝福来弥补，具体的取舍还使取决于各人的团队（如图1）。

团队主坦克防护天赋（0/59/12）：主防护的天赋选择方面并没有太多问题，瘦身后的高层天赋每一个都有着相应的价值，唯一的区别无非是清算和单手武器专精这两个，从MT的角度来看，单手武器专精要更让人心动一些。辅助的惩戒天赋方面，5%招架的天赋属于必点天赋，减少审判冷却时间2秒的则提高了防护骑的仇恨获得速度，而正义追击一定程度上弥补了防护圣骑缺乏快速接近技能的劣势，在NAXX蜘蛛一的战斗中跑虫群也能够更加的得心应手。具体的区别就在于最后的3点该如何分配了，如果团队中没有惩戒骑士的话，十字军之心的3%全团致命几率就显得尤为重要，如果已经有惩戒骑士的话，选择3点祈福增强一下持续力也未尝不可（如图2）。

团队辅助输出惩戒天赋（0/17/54）：之所以狂热只点两点原因很简单，在保证17点防护天赋的前提下，惩戒的天赋中高层天赋安排就因为过渡点数过多而捉襟见肘，面对大量高层强力天赋只能选择最小化影响输出的前提下最大化的团队辅助功能了。从现在的战斗数据分析，在治疗能够保证的情况下，殉难圣印，十字军打击和普通攻击占了惩戒骑输出的前三位，额外的15%审判伤害对惩戒的整体输出水平并没有质的提高，此外5点狂热的30%减少仇恨未免有些多余，从现在的版本来看，还不需要惩戒骑士去考虑仇恨问题，2点的减成已经足够。至于辅防护天赋将王者祝福和全团小盾墙尽入囊中，还有3分钟的保护之触，配合惩戒天赋战争艺术频繁触发的瞬发圣闪，在保护队友方面表现出众。

竞技场惩戒PVP天赋（0/20/51）：以竞技场为导向的天赋配点，为了3分钟冷却的保护之触，30秒的制裁之锤和2点的神圣守护者，在惩戒天赋的安排上着实让人头疼了一番，由于智者审判天赋几经削弱，现在的惩戒骑已经没有充裕的法力去用作辅助治疗，3点的圣光之鞘未免有些浪费，毕竟强调爆发和辅助控制、反控制能力才应该是惩戒骑在竞技场中的核心思想。



术士新天赋技能解析

一、综述

术士在WLK当中得到了一定程度的加强，特别是几个新技能的加入让术士的战术变化更加的丰富和立体，恶魔法阵的实际效果非常不错，但是需要计算提前量，这对于术士来说是一个新的考验，另外，由于各系的天赋都做了大量的修改，所以在天赋选择方面需要注意，总的来说，术士还是一如既往的好玩和有趣，但是对细节把握有了一定程度的提高，即使老术士也需要重新审视下新的战术和打法。

重要改变：所有恶魔的技能和法术均会在宠物达到相应等级后自动学得。恶魔训练师被移除。宠物不再需要术士购买魔典来洗得宠物的技能。

二、新增天赋及技能修改

1.恶魔系

技能/天赋	法力消耗	施放距离	冷却时间	学习等级
恶魔法阵：召唤	基础法力值15%	自身	–	80级

说明：在你脚下召唤一个恶魔法阵，持续6分钟。你在同一时间内只能保持一个恶魔法阵。该技能虽然无法在昏迷，瘫痪，定身，恐惧，催眠，恐慌，变形，魅惑的时候使用，但是作为本来魔兽世界中唯一一个没有任何反移动限制和加速技能的术士来说，在对抗盗贼，战士，骑士等职业的时候该技能的重要性无可言喻，并且即使在竞技场当中，该技能也可以给需要空间才能发挥威力的术士一个非常大的战术空间。

技能/天赋	法力消耗	施放距离	冷却时间	学习等级
恶魔法阵：传送	基础法力值10%	40码	30秒	80级

说明：将你传送到恶魔法阵当中。参考恶魔法阵：召唤

技能/天赋	法力消耗	施放距离	冷却时间	学习等级
恶魔变身	–	–	–	恶魔天赋11层

说明：你变身为恶魔形态，持续30秒。护甲值提高600%，伤害提高20%，被近战爆击的几率降低6%，受到昏迷和诱捕效果影响的持续时间缩短50%，除了普通的技能之外，你还可以获得一些特殊的恶魔技能。变身为恶魔之后依然可以使用术士现有的技能，并且由于护甲的提高，甚至可以短时间在5人副本里面救场去坦克BOSS，到了80级的时候，变身为恶魔大概有1万2左右的护甲，如果持续时间能够提高一点，会是一个很强力的技能。但是如果在面对圣骑士的时候会很吃力，因为圣骑士对恶魔的技能，如恐惧亡灵（恶魔），驱邪术等。

技能/天赋	法力消耗	施放距离	冷却时间	学习等级
挑战嚎叫	–	20码	15秒	–

说明：需要恶魔形态。嘲讽半径10码范围内的所有敌人，持续6秒。嘲讽技能，而且是群体嘲讽技能，在带小号副本的时候比较有用，在5人副本需要术士坦克的时候效果也不错，嘲讽效果内的怪物会强制攻击你（前提是那些怪物不免疫嘲讽那个）。

技能/天赋	法力消耗	施放距离	冷却时间	学习等级
恶魔冲锋	–	8－25码	45秒	–

说明：需要恶魔形态。冲锋目标，使其昏迷3秒。和战士的冲锋一样，可以打断对方的动作和技能。

技能/天赋	法力消耗	施放距离	冷却时间	学习等级
献祭光环	64%	10码半径	30秒	–

说明：需要恶魔形态。点燃你身边的区域，每1秒对附近的所有敌人造成451点火焰伤害。持续15秒。从最开始的引导法术，现在已经修改为光环效果了，对于变身之后，是一个比较好的AOE技能，虽然伤害并不是非常的高，但是在使用的时候还可以做其他的事情。

技能/天赋	法力消耗	施放距离	冷却时间	学习等级
暗影顺劈	4%	5码	6秒	–

说明：需要恶魔形态。对对一个敌方目标及其附近的目标造成110点暗影伤害，最多可以攻击3个目标。基本上来说，这也是一个坦克技能，适合群拉仇恨以及一些小范围的AOE。

技能/天赋	法力消耗	施放距离	冷却时间	学习等级
灵魂链接	16%	–	–	恶魔天赋第3层

说明：启动之后，施法者承受的伤害有20%被你的小鬼、虚无行者、魅魔、恶魔猎犬、恶魔守卫或者奴役中的恶魔所分担。只要恶魔保持启动且受控制的状态，此伤害分担的效果将不受其它因素影响。灵魂链接的位置从恶魔第7层31点，修改为恶魔第11点，效果不变，移除了增加5%伤害，仍然为光环效果，无法被驱散，痛苦术士和毁灭术士现在都可以点到这个天赋了。

技能/天赋	法力消耗	施放距离	冷却时间	学习等级
恶魔活性	基础法力值6%	100码	1分钟	恶魔天赋第7层

说明：强化术士召唤的恶魔。

魅魔：立即消失，使魅魔进入强化隐形的状态。消失效果可移除魅魔身上所有昏迷、缓速和限制移动的效果。

虚空行者：提高虚无行者的生命力20%，并使其法术和攻击造成的威胁值提高20%，持续20秒。

小鬼：提高小鬼的法术致命一击机率20%，持续30秒。

地狱猎犬：移除恶魔猎犬身上所有的魔法效果。

恶魔守卫：提高恶魔守卫的攻击速度20%，并且移除所有昏迷、缓速和限制移动的效果，并使其免疫这些效果。持续15秒。

这个天赋替换了以前灵魂链接的位置，实际效果还不错，配合0.5秒的短时间召唤可以在战斗中取得很不错的战术效果。

技能/天赋	法力消耗	施放距离	冷却时间	学习等级
恶魔协调	–	–	–	恶魔天赋第8层

说明：被动技能：你召唤的恶魔可获得你10%的护甲值、智力和耐力，并且使你有100%的机率将你造成的15%伤害治疗你的宠物。这是一个被动技能，增强了恶魔系的续航能力和灵魂链接下宠物的生存能力。

	技能/天赋	法力消耗	施放距离	冷却时间	学习等级
	强化恶魔策略	–	–	–	恶魔天赋第9层

说明：被动技能：使你召唤的恶魔造成致命一击机率相当于你造成致命一击机率的30%。这是一个被动技能，增加你恶魔的爆发力

	技能/天赋	法力消耗	施放距离	冷却时间	学习等级
	恶魔共感	–	–	–	恶魔天赋第9层

说明：被动技能：当你或宠物任一方的法术或技能造成致命一击时，将使另一方的下3个法术或技能造成的伤害提高3%，持续15秒。这是一个被动技能，无论是在练级还是在PVP当中，作用都不错。

	技能/天赋	法力消耗	施放距离	冷却时间	学习等级
	恶魔契印	–	–	–	恶魔天赋第10层

说明：被动技能：你的宠物造成致命一击时，使你的小队和团队成员获得恶魔契印的效果。恶魔契印可提高相当于你10%法术伤害的法术能量，持续12秒。奴役的恶魔无法发动此效果。对于宠物爆击本来就很高的恶魔术士来说。

恶魔系总体改动：

1.“恶魔皮肤”和“魔甲术”属性改变，可提高术士的护甲值，也会使术士受到的治疗效果提高20%。

2.“邪甲术”属性改变，可使术士的法术强度提高一定量，再加上术士精神值的30%，同时也会每5秒恢复2%的生命值。

3.“生命通道”射程提高到45码。

4.“地狱火”控制地狱火的时间降低到1分钟，冷却时间降低到20分钟。

5.“末日仪式”不再会使一名召唤者死亡，而是牺牲一部分生命。

6.“灵魂仪式”灵魂之井的可使用次数提高到25次。

7.“火焰石”不再是一个可装备物品，而是一个可使用5次的武器附魔物品，可提高直接伤害法术的伤害和法术爆击等级。

8.“法术石”不再是一个可装备物品，而是一个可使用5次的武器附魔物品，可提高持续伤害法术造成的伤害和法术急速等级。

9.“召唤地狱战马”和“召唤恐惧战马”由于新的坐骑系统的出现，这2个技能不再消耗法力值，不再占用公用冷却时间。

恶魔宠物技能改变：

1.“躲闪”属性改变，会使受到的范围攻击的伤害降低80%。另外，小鬼、虚空行者、媚魔和地狱猎犬也可以在10级时自动学会该被动技能。

2.小鬼的生命值提高20%，护甲值提高16%，法力回复速度提高200%。“火焰箭”施法时间提高到2.5秒。

3.虚空行者的生命值提高20%，造成的伤害提高16%，术士法术强度对虚空行者攻击强度的加成提高45%。“吞噬暗影”持续时间降低到6秒，恢复效果提高66%，另外在引导该法术时，也会使周围30码内的友方目标的侦测潜行能力提高。

4.媚魔的生命值提高20%，护甲值提高22%，造成的伤害提高20%。

5.地狱猎犬的“多疑”被移除，“腐坏之血”被移除。新增技能：

恶魔智力：需要等级32，使小队和团队成员的智力提高12点，精神提高18点。72级学会最高等级5，增加48点智力，64点精神。

暗影撕咬：需要等级42，撕咬目标，造成34到46点暗影伤害，目标身上每一个你施放的持续伤害效果都会使暗影撕咬的伤害提高5%。74级学会最高等级5，造成98到138伤害。

地狱火：生命值提高30%，造成的伤害提高60%，护甲值提高30%。

2.痛苦系

	技能/天赋	法力消耗	施放距离	施法时间	冷却时间	学习等级
	鬼魅缠身	基础法力值12%	30码	1.5秒	8秒	痛苦系天赋第11层

说明：指示一个鬼魅之魂入侵敌人体内，造成405到473点暗影伤害，并使你对该目标施放的所有持续伤害法术造成的伤害提高20%，持续12秒。当鬼魅缠身效果结束或被驱散之后，该灵魂会回到你身上为你恢复数值相当于目标受到的伤害值的100%的生命值。

等级4：需要等级80学习，645到753伤害

该天赋对于PVE所带来的实际效果相当突出，不过由于该技能的引入，使得痛苦术士的输出循环更加的复杂化，不过该技能存在爆击，在1500左右的法伤下，可以造成2000左右的爆击伤害，总的来说，是个非常优秀的技能。

	技能/天赋	法力消耗	施放距离	施法时间	冷却时间	学习等级
	无间痛苦	–	–	–	–	痛苦系天赋第10层

说明：被动天赋：你的腐蚀术、生命虹吸和痛苦动荡可从你的法术伤害加成中额外获得5%的加成，同时你的吸取生命和蚀魂术有100%的机率使你在目标身上的腐蚀术持续时间重新计算。减少的腐蚀术的重复放置次数，提高5%的加成，从各种角度来说，都是增加输出的有效途径，非常不错的天赋。

	技能/天赋	法力消耗	施放距离	施法时间	冷却时间	学习等级
	恶化	–	–	–	–	痛苦系天赋第9层

说明：被动天赋：每当你的腐蚀术或痛苦无常造成伤害时，有机率额外造成100%的伤害，此机率等同于你法术造成致命一击的机率。腐蚀术和痛苦无常能够造成暴击了，这也是稳定增加痛苦天赋爆发力的一个重要的被动天赋。

	技能/天赋	法力消耗	施放距离	施法时间	冷却时间	学习等级
	恶化死亡之拥	–	–	–	–	痛苦系天赋第9层

说明：被动天赋：当你的生命力处于20%或以下时，你的吸取生命所吸收的生命力提高30%。当你的目标生命力处于35%或以下时，你暗影系法术造成的伤害提高12%。这个天赋的意义就是痛苦系的"斩杀"，作为本来爆发力并不强的痛苦天赋来说，这个天赋的存在可以保证某些需要补刀及爆发力的场合做到更好，例如竞技场的急火阶段，以及PVE最后BOSS狂暴的时候增加的DPS爆发力。

	技能/天赋	法力消耗	施放距离	施法时间	冷却时间	学习等级
	灭绝	–	–	–	–	痛苦系天赋第7层

说明：被动天赋：你的腐蚀术每次作用时，有10%的机率使你的施法速度提高20%，持续12秒。这个效果每30秒最多发动一次。很好的天赋，PVP当中可以在使用恐惧，痛苦无常等需要读条技能的时候增加施法速度，PVE当中也可以使吸取生命等通道法术发挥作用，配合死亡之拥，无间痛苦，会有意料之外的效果。

技能/天赋	法力消耗	施放距离	施法时间	冷却时间	学习等级
强化腐蚀术	–	–	–	–	痛苦系天赋第1层

说明：被动天赋：使你腐蚀术造成的伤害提高10%，并且提高腐蚀种子造成致命一击的机率5%。实际上，这个天赋的重点并不是他的效果，而是，腐蚀术终于能够直接瞬发，不再需要我们浪费5点宝贵的天赋了。

技能/天赋	法力消耗	施放距离	施法时间	冷却时间	学习等级
强化地狱猎犬	–	–	–	–	痛苦系天赋第6层

说明：使用：你恶魔猎犬的暗影撕咬造成伤害时可获得法力上限8%的法力，并且使恶魔猎犬的恶魔智力效果提高10%。虽然这个天赋看上去很美，但是由于在痛苦系天赋的练级过程中，地狱猎犬的出场几率并不高，所以此天赋的效果并不明显。

痛苦系总体改动：

1.“恐惧术”需要受到一定的伤害才会移除控制效果。在受到伤害之前，控制时间不会减少或提前失效（据不完全测试为2K-2K5）。

2.“腐蚀术”变为瞬发法术。

3.“厄运诅咒”召唤末日守卫的几率提高到100%。

4.“鲁莽诅咒”减少护甲值的效果降低。

5.当目标生命值不高于25%时，高等级的“吸取灵魂”会造成4倍伤害。

3.毁灭系

技能/天赋	法力消耗	施放距离	施法时间	冷却时间	学习等级
溶火之心	–	–	–	–	毁灭系天赋第2层

说明：被动天赋：你的暗影法术和周期性伤害效果有15%的机率使你火焰法术的伤害提高10%，持续12秒。 腐蚀，痛苦诅咒，献祭的DOT部分都有几率提高10%的火焰法术伤害，可以在某些场合打出更高的伤害。

技能/天赋	法力消耗	施放距离	施法时间	冷却时间	学习等级
毁灭	–	–	–	–	毁灭系天赋第3层

说明：被动天赋：使你毁灭系法术的致命一击伤害加成提高100%。位置前移，修改为5点，这对于其他系职业的爆发力有很大的提高，你即可以点出痛苦的深层天赋，也可以让你的暴击后伤害由150%提高到200%。

技能/天赋	法力消耗	施放距离	施法时间	冷却时间	学习等级
灾变	–	–	–	–	毁灭系天赋第2层

说明：被动天赋：使你毁灭系法术的法力消耗降低3%，并提高毁灭系法术的命中率3%。法力消耗减少值少了2%，增加了3%的命中率作为过路天赋还是很有必要点的。

技能/天赋	法力消耗	施放距离	施法时间	冷却时间	学习等级
虚空防护	–	–	–	–	毁灭系天赋第6层

说明：被动天赋：在被法术击中之后，你有30%的机率获得虚空保护，使你受到该系法术的伤害降低60%，持续8秒。可以同时作用于数种法术，非常优秀的一个防护技能，虽然修改了之后无法免疫火系和暗系法术，但是在面对自然，冰霜，奥术的时间有效的减少了自身受到的伤害。

技能/天赋	法力消耗	施放距离	施法时间	冷却时间	学习等级
爆燃	–	–	–	–	毁灭系天赋第9层

说明：被动天赋：当你施放焚烧时，你的下三个毁灭系法术的施法时间缩短30%，持续15秒。其实这是一个PVE的技能，但是考虑本身毁灭系的高爆以及。

技能/天赋	法力消耗	施放距离	施法时间	冷却时间	学习等级
强化小鬼	–	–	–	–	毁灭系天赋第10层

说明：被动天赋：使你小鬼造成的伤害提高15%，并在造成致命一击时有100%的机率使你下一个法术的致命一击机率提高20%。此效果可持续8秒。绝对的PVE天赋，在PVE使用混乱箭的输出模式当中，这个技能技能能够稳定的增加有效的暴击率，非常不错的PVE技能。

技能/天赋	法力消耗	施放距离	施法时间	冷却时间	学习等级
硫磺与火焰	–	–	–	–	毁灭系天赋第10层

说明：被动天赋：你的献祭法术伤害提高相当于15%的法术能量，并且若目标身上的献祭效果持续时间相当于5秒或更低时，你的燃烧法术致命一击机率将提高25%。这个技能很难分别他是PVE还是PVP天赋，主要是在对抗能够解除魔法的职业的时候，很难让献祭可以保持在对方身上超过5秒而PVE当中，燃烧实际并没有作为毁灭的循环系统而存在的，比较鸡肋的一个天赋。

技能/天赋	法力消耗	施放距离	施法时间	冷却时间	学习等级
混乱箭	基础法力值7%（9%）	30码	2秒（2.5秒）	12秒	毁灭系天赋第11层

说明：使用：向敌人发射混乱之箭，造成607到769点火焰伤害。混乱之箭无法被抵抗，并且可以穿透所有伤害吸收效果。80级学会等级4，造成1036到1314伤害。这个技能享受火焰法术伤害和法术能量加成，不享受暗影法术伤害加成，3.0的时候，在1300左右法伤的情况下，能够造成4000左右的暴击伤害。

毁灭系总体改动：

“灵魂之火”冷却时间移除。

另外推荐两个练级天赋

21/41/0 虹吸/守卫天赋

成型等级71

方式dot aoe

适合：任何装备等级

推荐铭文：恶魔守卫、生命虹吸

在71有了虹吸的守卫不是一般享受，你要做的就是tab 1 2 3 tab 1 2 3，当然记得把护符和恶魔增幅用在合适的时候，守卫2个招自动然后防御姿态跟着打就可以了，暗影三件套属性和这个天赋很配套，看着满屏的绿数字很舒服，这个天赋对于单挑精英任务也是相当的不错，上好3dot拉条红线就可以等完成了。总之，极力推荐的一个天赋。

0/41/15+ 守卫重炮天赋

成型等级65

方式：重炮

适合：高爆击

推荐铭文：暗影剑、恶魔守卫

无脑暗影的延续，有宠物的重炮生存能力有保障，当然这是给浑身t6的同学们用的，没有一定的爆击用起来不会太舒服，另外虽着等级的提升原来好看的爆率越到后来就越不经看。

而后期的RAID输出天赋方面，目前没有特别有效的输出循环方式，牺牲毁已经被BLZ废了，目前基本还是比较推荐深痛苦53 0 18的天赋。

猎人新天赋技能解析

一、综述

猎人，作为魔兽世界里唯一一个远程物理攻击职业，以及与宠物的密切联系，具有相当的独特性。在WLK里，相对其它职业来说，猎人本身的技能变动与增加得并不是特别多，但是在宠物方面，却有了极大的修改。这种修改主要体现在兽王天赋的特殊宠物，以及宠物天赋树上。因此，在WLK里，勿论强弱，猎人的趣味性已经增加了很多。

在PVE方面，兽王猎的伤害比以前有所降低，但射击猎的崛起却已经替代了这个。

兽王猎利用强力宠物，可以造成大量的伤害。但是在RAID状况下，宠物的生存能力需要猎人手动赋予，这给操作提出了更高的要求。

射击猎人的新增技能奇美拉射击非常强大，尤其是新改动把“吞噬”效果改成了“刷新”之后，我们不需要再手动补上钉刺。它使得以往非常鸡肋的钉刺进入了输出循环，不过奇美拉射击本身耗蓝较多，射击猎人必须考虑如何用有限的蓝进行更大的输出。

生存猎人高爆、高攻强，再加上深层天赋里的“狩猎小队”这一项，使生存猎人也变成了团队的输出电池。强大的团队BUFF，奠定了生存猎的副本地位。

总体来说，目前看来，猎人的RAID输出天赋还是以射击为主，生存为辅。

在PVP上，主要天赋仍然是射击天赋。猎人的“反向闪现”逃脱，给猎人增加了反控技能。不过，这个天赋对猎人的操作要求比较高，而从TBC的兽王转换到WLK的射击，也需要大量的适应时间。

团队混战时，生存猎花样繁多的控制技能也能给敌人造成麻烦，翼龙钉刺以及毒性钉刺，虽然有一分钟的CD时间，但是强大的控制能力和防驱散能力，也不能让人小视。

另外，猎人在AOE能力上的大大增强，使猎人在面对群怪时不再无力，在65级时便可以与法师一起双刷AE副本。

总体来说，猎人在WLK有所增强，但相对部分职业可能并没有那么明显。而无论在哪个版本，猎人都如同真正的游侠，机动性高，独立性强，充满了更多的游戏乐趣。

二、宠物综合变动

1.兽栏新增2个栏位，目前栏位共计5个。

2.新增多个可驯服的宠物类别，其中包括所有猎人均可驯服的普通类别宠物与野兽掌握系猎人才可驯服的稀有类别宠物。

注：兽王天赋51点可以让你驯服一些稀有的强大宠物，如果你在驯服后洗掉该天赋，那么你将无法再召唤这类宠物。

3.宠物忠诚度系统移除，宠物喂食与快乐值系统仍然保留。

4.如果一名高等级的猎人驯服了一个比其等级低5级或以上的宠物，那么在驯服后，该宠物的等级将自动变为比该猎人等级低5级。如一名70级的猎人驯服了一条60级的熔岩犬，那么这条熔岩犬在被驯服后就会自动变为65级。

宠物在被驯服后将自动学会如下技能：

四个基础主动技能：低吼、畏缩、一种物理攻击技能（爪击、掌击或撕咬）以及该类别宠物的特有技能，全部5种抗性被动技能。

5.宠物技能将会在宠物升级时自动提升等级。

6.宠物训练与技能记忆系统移除，取而代之的是一个全新的宠物天赋系统。宠物在20级时将获得第1个天赋点数，此后每升4级将获得1个额外的点数。

7.宠物共分3个类别——狡诈、坚韧、狂野。宠物属于何种类别是天生决定。

三、技能变动

1.野兽掌握

所有守护技能不消耗法力值，不占用公用冷却时间，但各守护之间共享1秒冷却时间。

“灵猴守护”会提高18%躲闪几率。

“蝰蛇守护”重新设计，新的属性为“使猎人的近战和远程攻击可以恢复法力值，但是伤害总量降低50%。另外，你每3秒恢复4%最大法力值。所恢复的法力值由你的远程武器的攻击速度决定”。

评论：个人认为，在PVE上，这个技能相对以前那个，毫无疑问是一个极大的BUFF。但是在PVP上，则需要特别注意切换的时机。用短时间内减少50%伤害的代价，换取不计蓝随便使用技能，还是蛮值得的。兽王猎在练级的时候可以全程开蝰守，相比起无限制使用技能来说，40%（有10%的天赋强化）并不明显。

注：关于蝰蛇守护下的回蓝：任何钉刺（包含翼龙钉刺）命中目标的那一下能触发1次回蓝，钉刺的dot伤害不能触发回蓝；爆炸射击能触发4次（注意，是4次，也就是命中+首发伤害+2次dot伤害），爆炸射击的aoe伤害不能触发；驱散射击和沉默射击能触发2次（也就是命中+困惑/沉默效果）；扰乱射击能触发1次回蓝；逃脱能触发1次回蓝；乱射不能触发回蓝；任何陷阱及其dot伤害不能触发回蓝。对于能触发回蓝的技能所触发回蓝的次数实际上可以这么归纳：产生几条战斗记录，就触发几次回蓝。

“野兽守护”在开启时也会使猎人和其宠物的近战攻

击强度提高10%。

“杀戮指令”只有一个等级，冷却时间降低到1分钟，技能重新设计，新的属性为“使你的宠物的特殊攻击的伤害提高60%，每次特殊攻击后该伤害加成效果就会降低20%”。

“野兽训练”被移除，取而代之的是全新的宠物天赋系统。

2.射击

“猎人印记”附加的额外攻击强度效果移除。

“奥术射击”不再能够驱散目标的魔法效果。

“稳固射击”会消耗弹药，附加伤害降低，实际造成的伤害有所提升，施法时间提高到1.5秒，并不会打断自动射击计时。

“宁神射击”会尝试驱散目标身上的一个激怒和魔法效果，冷却时间降低到15秒。

“扰乱射击”只有一个等级，效果变为强制目标向你攻击。

“乱射”伤害提高，冷却时间移除。

“毒蛇钉刺”伤害提高。

“毒蝎钉刺”降低命中率效果减少到3%。

3.生存

“逃脱”冷却时间提高到30秒，效果重新设计，可使猎人向后跳跃一段距离。

“误导”冷却时间降低到30秒。

“摔绊”只有一个等级，不再造成伤害。

“猫鼬撕咬”不再有可使用条件。

“威慑”可直接从训练师处学得，冷却时间降低到3分钟。

“冰冻陷阱”现在小伤害不再会立刻解除冰冻陷阱。据实测该伤害是1500—2000。并且陷阱触发的时间从2秒降低到了1秒。

四、新技能介绍

1.野兽掌握

技能	基础法力值消耗	施放距离	施法时间	冷却时间	学习等级
龙鹰守护	无	–	瞬发	1秒	74级

说明：猎人获得龙鹰守护，远程攻击强度提高230点，躲闪几率提高18%。猎人在同一时间内只能激活一种守护。

等级2：需要等级80，300远程攻击强度

灵猴守护和雄鹰守护的合并版，完全替代了以前的常用守护。如今，在远程的攻击与敌人接近后的躲避方面，猎人们不需要再手动切换了。

技能	基础法力值消耗	施放距离	施法时间	冷却时间	学习等级
主人的召唤	7%	25码	瞬发	1分钟	75级

说明：你的宠物尝试移除目标身上的所有定身和移动限制效果，并使其在4秒内免疫所有此类效果。

猎人自己在昏迷下不可以使用，可以对队友使用。相当于一个1分钟CD的小斗篷，在PVP时还是相当实用的。

PS：物理效果，如流血等不能移除。

2.射击

技能	基础法力值消耗	施放距离	施法时间	冷却时间	学习等级
杀戮射击	7%	5–45码	瞬发	35秒	71级

说明：你尝试杀死受伤的目标，对其进行远距离攻击，造成200%的武器伤害再加上远程攻击强度×0.40+410点伤害。只能对生命值不高于20%的敌人使用杀戮射击。

等级2：需要等级75，远程攻击强度×0.40+500点附加伤害

等级3：需要等级80，远程攻击强度×0.40+650点附加伤害

猎人也有斩杀了……之前版本的“使用后会被击退”被移除，这真是一个令人惊喜的消息。不过CD还是比较长，这点跟战士的斩杀没法比……

技能	基础法力值消耗	施放距离	施法时间	冷却时间	学习等级
奇美拉射击	16%	35码	瞬发	10秒	第11层天赋

说明：造成125%的武器伤害，刷新目标身上已有的钉刺并获得特殊效果：

毒蛇钉刺 – 立即造成伤害，数值相当于你的毒蛇钉刺已制造伤害值的40%。

蝰蛇钉刺 – 立即为你恢复法力值，数值相当于你的蝰蛇钉刺已吸取法力值的60%。

毒蝎钉刺 – 尝试缴械目标，持续10秒。这个效果每1分钟只能触发一次。

WLK新增加的重要天赋技能之一。125%的武器伤害是自然伤害，这使奇美拉射击成为PVE输出的重要技能。目前测试中，蝰蛇钉刺的吞噬效果可以回2000+的蓝，吞噬对BOSS也有效，是射击猎人的有效回蓝手段。奇美拉射击本身耗蓝巨甚，但是造成的伤害是很对得起它的耗蓝的。在RAID时可以采用毒蛇钉刺搭配奇美拉射击刷新，尤其是搭配上毒蛇钉刺对稳固射击进行加成的铭文，就形成了非常良好的输出链。

3.生存

技能	基础法力值消耗	施放距离	施法时间	冷却时间	学习等级
冰冻之箭	3%	40码	瞬发	30秒	80级

说明：射出一支冰冻之箭，它可以在目标区域放置一个冰冻陷阱。陷阱会冻结第一个接近它的敌人，使其在最多20秒内无法行动，任何伤害都会取消冰冻效果。陷阱可存在1分钟。猎人在同一时间内只能布置一个陷阱。

自动导航可投掷陷阱。在PVE方面，相对于原来的冰冻陷阱只是更方便了一点，并没有根本性上的改动。而在PVP方面，则更具有实操性。

技能	基础法力值消耗	施放距离	施法时间	冷却时间	学习等级
爆炸射击	7%（10%）	35码	瞬发	6秒	第11层天赋

说明：造你对敌方目标发射爆炸性的弹药，造成[远程攻击强度×0.08 + 89]–[远程攻击强度×0.08 + 107]点火焰伤害，这发弹药还会在接下来的2秒内每秒对目标造成一次伤害。另外，每次爆炸射击都会对目标周围半径5码范围内的所有敌人造成[(远程攻击强度×0.08 + 89) / 4]–[(远程攻击强度×0.08 + 107) / 4]点火焰伤害。

等级2：需要等级70，[远程攻击强度×0.08 + 136]到[远程攻击强度×0.08 + 164]伤害，[(远程攻击强度×0.08 + 136) / 4]到[(远程攻击强度×0.08 + 164) / 4]爆炸伤害/秒

等级3：需要等级75，[远程攻击强度×0.08 + 201]到[远程攻击强度×0.08 + 241]伤害，[(远程攻击强度×0.08 + 201) / 4]到[(远程攻击强度×0.08 + 241) / 4]爆炸伤害/秒

等级4：需要等级80，[远程攻击强度×0.08 + 238]到[远程攻击强度×0.08 + 286]伤害，[(远程攻击强度×0.08 + 238) / 4]到[(远程攻击强度×0.08 + 286) / 4]爆炸伤害/秒

猎人也能成为AOE大家了！爆炸陷阱+爆炸射击+乱射，满屏的华丽数字，一扫猎人在以往AOE场合的无力状况。

五、原有天赋改动介绍

1.野兽掌握

胁迫：5层，需要点数20，1/1，立刻打晕目标3秒，并造成大量仇恨。原来的是“下次成功的攻击打晕目标3秒”。微小的改动，但比以前更加实用。使用得好的话，是一个小控制技能，对于打乱敌人进攻节奏尤为有效。

灵魂联结：5层，需要点数20，2/2，当你的宠物激活时，你和你的宠物每10秒恢复1/2%生命值，并使你和你的宠物受到的治疗效果提高5/10%。比起以前，增加了“提高接受的治疗效果”这一项。

驭兽者：6层，需要点数25，2/2，使你宠物的精准提高5/10点，并使主人的召唤技能冷却时间减少5/10秒。原来是“坐骑速度增加8/15%，宠物命中增加3/6%。”这个改动强化了“主人的召唤”，在PVP中还是相当实用的。

2.射击

强化震荡射击：1层，需要点数2，使你的震荡射击的眩晕效果持续时间延长1/2秒。以前该技能有5点，现在减少到了2点。以前的效果是“使你的震荡射击有4%/8%/12%/16%/20%的机会令目标昏迷4秒。”现在取消了昏迷效果，使眩晕效果时间延长，在风筝时更为有利了。

强化猎人印记：1层，需要点数5，3/3，使你的猎人印记提供的攻击强度加成效果提高10%/20%/30%，并使其法力值消耗降低33%/66%/100%。该天赋点数从五点降到了三点，从近战改成了远程。强化猎人印记再没近战什么事了，但是对于猎人自身却是很好的BUFF。降低法力值消耗这一个改动其实非常无所谓……在团队情况下，只需要有一名猎人点了这三点，全团猎人均可享用。

强化奥术射击：3层，需要点数10，3/3，使你的奥术射击造成的伤害提高5%/10%/15%。该天赋点数从以前的五点降到了三点，从缩短CD时间变成了增加伤害。鉴于奥术射击的使用时机和机率，新天赋倒是比以前好了，不过仍然鉴于奥术射击的使用时机和机率以及耗蓝，还是没什么人会去点吧。

准备就绪：5层，需要点数20，1/1，激活之后，这个技能立刻使你的其它猎人技能的冷却时间结束。以前生存的51点大招变成了现在射击的21点天赋，是个整体的超强BUFF。由于它只需要20点天赋，兽王猎和生存猎也可以设法点过来了。

3.生存

强化追踪：1层，需要点数0，5/5，使被追踪的目标受到的所有直接伤害提高1%/2%/3%/4%/5%。 把以前的怪物杀手和人形生物杀手进行改进后得到的结果。如此一来，切换合适的追踪对象，便可以有效提高伤害，又是第一层天赋。无论哪一系的天赋都可以轻松点到。

生存本能：1层，需要点数5，2/2，受到的所有伤害降低2%/4%，奥术射击、稳固射击和爆炸射击的爆击机率提高2%/4%。以前是提高攻击强度，现在是使部分特殊技能的爆击率提高，具体伤害还需要进一步评测。

生存专家：3层，需要点数10，3/3，使你的耐力提高2%/4%/6%。在WLK里，所有类似的天赋都进行了这样的修改。

驱散射击：3层，需要点数10，1/1，短程射击，对目标造成50%的伤害，并使其困惑4秒。任何伤害都会打断该效果。使用之后结束你的攻击。从以前的射击21点移动到现在的生存11点，更表层，更容易点到了。

破甲虚弱：7层，需要点数30，3/3，你的远程爆击有33%/66%/100%的机率使你获得破甲虚弱效果。破甲虚弱效果令你的攻击强度提高，数值相当于你的敏捷值的25%，效果持续7秒。一个很大的削弱。以前这个天赋是使目标获得，也就相当于一个团队性的物理BUFF，而现在，只能对自身使用了。

战术大师：8层，需要点数35，5/5，你成功的远程攻击有10%的几率增加你所有攻击暴击几率2%/4%/6%/8%/10%，持续8秒。从6%的机率提高到10%，一个小BUFF。

六、新增天赋介绍

1.野兽掌握

守护掌握：3层，需要点数10，1/1，使你蝰蛇守护的伤害惩罚减少10%，处于灵猴守护时受到的伤害降低5%，雄鹰守护的攻击强度提高30%。必点天赋。非常实用的强化内容。

鼓舞：8层，需要点数35，2/2，当你宠物的特殊技能打出爆击之后，你有50%/100%的几率恢复1%的法力值。一个续航天赋，特定于宠物的特殊技能，尤其是在测试中该天赋似乎存在内置CD，所以使它成为了一个性价比不那么高的天赋。

资历：8层，需要点数40，3/3，使你的狂野怒火、胁迫和宠物的特殊技能的冷却时间缩短10%/20%/30%。非常实用的天赋。进一步提高了兽王猎的爆发力。

眼镜蛇打击：8层，需要点数40，3/3，当你的奥术射击、稳固射击或杀戮射击打出爆击之后，有20%/40%/60%的机率令你的宠物的下两次特殊攻击必定爆击。这也是一个相当实用的天赋，同样是在瞬间增加猎人的爆发能力。尤其是稳固射击

志趣相投：10层，需要点数45，5/5，使你的宠物造成的伤害提高4%/8%/12%/16%/20%。当你的宠物在激活状态下时，你和你的宠物的移动速度提高2%/4%/6%/8%/10%。这个效果不与其它提高移动速度的效果叠加。也是实用天赋。无论在RAID还是野外还是PVP中，都能起到非常好的作用。是兽王系的必点天赋。

野兽主宰：11层，需要点数50，1/1，你非常精通野兽训练，因此获得了驯服特殊宠物的能力，以及额外的4点宠物技能点数。作为兽王天赋的终极天赋，有其独特性与重要价值。特殊宠物将在后面特别列文说明，而4点宠物技能点数，也大大增加了宠物的伤害能力与存活能力。

2.射击

专注瞄准：1层，需要点数0，3/3，使你在施放稳固射击时因受到伤害而承受的施法推迟时间缩短23%/46%/70%，并使你的命中几率提高1%/2%/3%。防打断、加命中，又是第一层天赋。非常实用的天赋，兽王猎和生存猎也可以点到。

精确瞄准：1层，需要点数5，3/3，使你的远程攻击强度提高，数值相对于你智力总值的33%/66%/100%。只要有点射击系天赋，就必然会点这三点吧。浅层的强力天赋。

穿刺射击：7层，需要点数30，3/3，你的稳固射击和瞄准射击技能忽略目标护甲值的2%/4%/6%。增加伤害的天赋，射击系必点天赋。

狙击高手：8层，需要点数35，5/5，使你的爆击几率提高1%/2%/3%/4%/5%，稳固射击的法力值消耗降低5%/10%/15%/20%/25%。强力必点天赋。使得稳固射击被人垢病的耗蓝问题减轻了，另外爆击几率也使得伤害大大提高。

急速恢复：8层，需要点数35，2/2，在急速射击效果影响下时，你和你宠物的所有射击和技能消耗的法力值和集中值减少30%/60%。另外，当你获得疾速杀戮效果时，每2秒可以恢复1%的法力值，持续6秒。进一步解决射击猎人贫瘠的蓝的问题，不过相对来说，这个天赋显得有些贫弱。

急速抽箭：8层，需要点数40，3/3，你的自动射击对敌人造成伤害时，你有4%/7%/10%的几率进行一次额外的射击，造成该次自动射击50%的自然伤害。急速抽箭不消耗任何弹药。不太实用的天赋。虽然该50%是自然伤害，但是此深层天赋造成的伤害实在低得可怜，触发机率也很低。

强化稳固射击：8层，需要点数40，3/3，你的稳固射击命中之后有5%/10%/15%的机率使你的下一次瞄准射击、奥术射击或奇美拉射击造成的伤害提高15%，并使你下一次瞄准射击、奥术射击或奇美拉射击消耗的法力值减少20%。非常实用的天赋。只是机率低了一点。

死亡标记：10层，需要点数45，5/5，使你的射击和宠物的特殊技能对于被标记的目标造成的伤害提高1%/2%/3%/4%/5%，并使你的瞄准射击、稳固射击、杀戮射击和奇美拉射击的爆击伤害加成提高2%/4%/6%/8%/10%。仍然是强化天赋，在各种场合都非常适用。属于射击天赋的必点天赋。

奇美拉射击：11层，需要点数50，1/1，见前文新增技能介绍。

3.生存

稳固：1层，需要点数5，3/3，移动限制效果的持续时间缩短10%/20%/30%。除了逃脱之外，少有的猎人反控天赋，至于实用性，就见仁见智了。

生存战术：3层，需要点数10，2/2，使敌人抵抗你的假死技能和各类陷阱的几率降低2%/4%，并使你的逃脱技能的冷却时间缩短2/4秒。实用的生存天赋。对控制技以及反控技都进行了强化。

T.N.T：4层，需要点数15，3/3，你的献祭陷阱、爆炸陷阱和爆炸射击有50%/10%/15%的机率在造成伤害时使目标昏迷3秒。你的爆炸射击的爆击几率提高3%/6%/9%。实用天赋，让猎人危险的AOE招数得到了一定的控制，只是机率比较低，也可能在AE之后打乱怪的阵形。不过在PVP场合，这就是一个极其强力的天赋了。

荷枪实弹：4层，需要点数15，3/3，当你的陷阱被一个目标触发时有33%/66%/100%的机率、当你的钉刺对目标造成持续伤害时有2%/4%/6%的机率，使你的下两次奥术射击或爆炸射击不触发冷却、不消耗法力值，也不消耗弹药。WLK猎人的新增主力天赋之一。经测试对猎人的伤害提升非常明显。

荒野猎手：5层，需要点数20，3/3，使你和你的宠物的攻击强度和远程攻击强度提高，数值相当于你耐力总值的10%/20%/30%。实用强化天赋。

毒性钉刺：8层，需要点数35，3/3，如果你的翼龙钉刺被驱散，则驱散者受到翼龙钉刺的影响，持续时间为被驱散钉刺剩余时间的16%/25%/50%，你对所有你所施加的毒蛇钉刺的目标造成的伤害提高1%/2%/3%。非常有用的PVP天赋，控制并防驱散，简直是对方的恶梦。

无路可逃：8层，需要点数40，2/2，所有攻击对于受到你的冰霜陷阱、冰冻陷阱和冰冻之箭效果影响的目标造成爆击的效果提高3%/6%。让我想起了法师那个名叫“欺凌弱小”的天赋……追打落水狗的天赋，几率并不高，有多余的点数的话再考虑吧。

陷阱掌握：8层，需要点数40，1/1，冰霜陷阱和冰冻陷阱：持续时间延长30%。献祭陷阱和爆炸陷阱：造成的伤害提高30%。毒蛇陷阱：毒蛇数量提高30%。强化陷阱，必点天赋。

狙击训练：8层，需要点数40，3/3，当你距离目标30码以上时，使你的稳固射击、瞄准射击和爆炸射击的伤害提高2%/4%/6%，你的杀戮射击的爆击机率提高5%/10%/15%。很实用的技能强化天赋。

狩猎小队：10层，需要点数45，5/5，你的奥术射击、爆炸射击和稳固射击在爆击之后，有20%/40%/60%/80%/100%的机率为小队或团队中的最多10名成员每秒恢复相当于法力值上限0.25%的法力值，持续15秒。非常强力的团队BUFF！

爆炸射击：11层，需要点数50，1/1，见前文新增技能介绍。

七、宠物天赋介绍

1.灵巧系

毒蛇反射：1层，需要点数0，2/2，提高你宠物的攻击速度15%/30%，但降低其攻击力。

突进/俯冲：1层，需要点数0，1/1，教你的宠物学会突进/俯冲，16秒内提高它的速度80%，CD32秒。

强效耐力：1层，需要点数0，3/3，提高你宠物的耐力4%/8%/12%。

自然护甲：1层，需要点数0，2/2，提高你宠物的护甲5%/10%。

野猪之速：2层，需要点数3，1/1，提高你宠物在野外的移动速度30%。

机动性：2层，需要点数3 ，2/2，需要突进/俯冲。减少宠物突进/俯冲技能CD8/16秒。

毛发倒竖：2层，需要点数3，3/3，提高你宠物的所有攻击伤害3%/6%/9%。

闪避：3层，需要点数6，3/3，降低你宠物承受的AOE伤害25%/50%/75%。

雄狮之心：3层，需要点数6，2/2，减少你宠物所受到的所有眩晕恐惧效果的持续时间15%/30%。

食腐者：3层，需要点数6，1/1，你的宠物可以通过取食尸体回复血量和快乐度。对机械类和元素类生物无效。5码范围 2分钟冷却时间。

强效抵抗：4层，需要点数9，3/3，你的宠物受到的奥术，暗影，自然，冰霜的伤害值减少3%/6%/9%。

夜枭之集中：4层，需要点数9，2/2，你的宠物有15%/30%几率在使用一个技能8秒内，无需消耗集中值便可使用一个技能。

绝境反扑：4层，需要点数9，2/2，你的宠物血量小于35%时，宠物的攻击力增加25%/50%,并有25%/50%几率不被暴击。

狂怒进食：4层，需要点数9，2/2，你的宠物对血量小于20%的目标，造成20%/40%额外的伤害。

恶狼撕咬：5层，需要点数12，1/1，需要3点强效抵抗　　你的宠物在目标闪避后，对目标造成(每等级+1)X5点伤害。不能被闪避/招架/格挡。20 集中 近战范围10秒冷却。

恢复咆哮：5层，需要点数12，1/1，需要2点夜枭集中。你的宠物大声咆哮，在8秒内恢复你20%的法力。30集中 40码 6分钟冷却时间。

顽强精神：1层，需要点数12，1/1，需要2点绝境反扑。解除宠物身上一切减速效果，和所有会让你失去对宠物控制的效果。40集中，3分钟冷却。

2.残暴系

毒蛇反射：1层，需要点数0，2/2，提高你宠物的攻击速度15%/30%，但降低其攻击力。

突进/俯冲：1层，需要点数0，1/1，教你的宠物学会突进/俯冲，15秒内提高它的速度80%，CD32秒。

强效耐力：1层，需要点数0，3/3，提高你宠物的耐力4%/8%/12%。

自然护甲：1层，需要点数0，2/2，提高你宠物的护甲5%/10%。

野猪之速：2层，需要点数3，1/1，提高你宠物在野外的移动速度30%。

强化畏缩：2层，需要点数3，2/2，你的宠物的畏缩同样降低下10秒内的伤害承受10%/20%。

毛发倒竖：2层，需要点数3，3/3，提高你宠物的所有攻击伤害3%/6%/9%。

忠诚：2层，需要点数3，2/2，你的宠物的攻击有10%/20%几率增加5%快乐值和治疗5%血量。

闪避：3层，需要点数6，3/3，降低你宠物承受的AOE伤害25%/50%/75%。

冲锋：3层，需要点数6，1/1，25集中值，8-25码范围，25秒冷却时间 你的宠物冲向敌人，定住目标一秒，且下一次攻击AP增加25%。

雄狮之心：3层，需要点数6，2/2，减少你宠物所受到的所有眩晕恐惧效果的持续时间15%/30%。

凤凰之心：4层，需要点数9，1/1，需要2点忠诚，你的宠物死亡时，它会奇迹般的复活，恢复全部血量。10分钟内最多只能发生一次。

蜘蛛之咬：4层，需要点数9，3/3，增加你的宠物暴击伤害奖励10%/20%/30%。

强效抵抗：4层，需要点数9，3/3，你的宠物受到的奥术，暗影，自然，冰霜的伤害值减少3%/6%/9%。

狂暴：5层，需要点数12，1/1，需要3点闪避，60集中 30秒冷却时间 你的宠物进入狂暴状态，增加5%攻击强度，成功的攻击有50%几率再增加5%的攻击强度。这个效果可以叠加5次，持续时间30秒。

舔舐伤口：5层，需要点数12，1/1，需要凤凰之心，40集中，引导法术 3分钟冷却时间 你的宠物在10秒引导时间内治疗他自己相当于他总血量100%的生命。

野性的呼唤：5层，需要点数12，1/1，需要3点蜘蛛之咬，100集中，5分钟冷却时间 你的宠物咆哮，增加40码范围内的所有队伍成员近战/远程攻击强度10%，持续时间20秒。

3.坚韧系

毒蛇反射：1层，需要点数0，2/2，提高你宠物的攻击速度15%/30%，但降低其攻击力。

突进/俯冲：1层，需要点数0，1/1，教你的宠物学会突进/俯冲，15秒内提高它的速度80%，CD32秒。

强效耐力：1层，需要点数0，3/3，提高你宠物的耐力4%/8%/12%。

自然护甲：1层，需要点数0，2/2，提高你宠物的护甲5%/10%。

野猪之速：2层，需要点数3，1/1，提高你宠物在野外的移动速度30%。

犀牛之血：2层，需要点数3，2/2，需要3点强效耐力，增加你宠物的血量 2%/4%。所有针对你宠物的治疗，治疗效果提升20%/40%。

毛发倒竖：2层，需要点数3，3/3，提高你宠物的所有攻击伤害3%/6%/9%。

宠物装甲：2层，需要点数3，2/2，需要2点自然护甲，增加你宠物的护甲 3%/6% 躲闪几率1%/2%。

闪避：3层，需要点数6，3/3，降低你宠物承受的AOE伤害25%/50%/75%。

援护：3层，需要点数6，1/1，40集中 8-25范围 30秒冷却时间 你的宠物以高速跑向队伍成员，替他们抵挡所受到的下一次近战或远程攻击。

雄狮之心：3层，需要点数6，2/2，减少你宠物所受到的所有眩晕恐惧效果的持续时间15%/30%。

守门狗：3层，9 2/2，增加你宠物低吼的仇恨值10%/20%，且每次使用低吼后都会恢复10%的快乐。

螳螂之优雅：4层，需要点数9，2/2，增加你宠物的躲避几率2%/4%，命中2%/4%。

强效抵抗：4层，需要点数9，3/3，你的宠物受到的奥术，暗影，自然，冰霜的伤害值减少3%/6%/9%。

破釜沉舟：5层，需要点数12，1/1，需要3点闪避，6分钟冷却时间。 你的宠物暂时性获得相当与最大血量30%的生命值，持续时间20秒。效果解除以后，额外的生命值会被扣除。

嘲讽：5层，需要点数12，1/1，需要2点守门狗，近战范围 3分钟冷却时间。你的宠物嘲讽目标攻击它3秒。

牺牲咆哮：5层，需要点数12，1/1，需要2点螳螂优雅，60集中40码距离，瞬发，冷却3秒。你的宠物从目标友方身上吸收伤害，至多为你宠物生命上限的50%，持续12秒。

八、宠物固有技能

蝙蝠：音爆，6级，消耗20集中，射程20码，冷却1分钟，造成49-69伤害，并使得对方昏迷2秒。

熊：横扫，6级，消耗20集中，射程5码，冷却10秒，横扫附近的三个敌人，造成81-115伤害。

猫头鹰：抢夺，6级，消耗20集中，射程5码，冷却1分钟，造成49-69伤害，并缴械对方6秒。

猪：冲锋，9级，消耗20集中，射程5码，冷却10秒，冲锋敌人，定住他1秒钟，并造成37-61伤害。该技能有50%几率造成双倍伤害，在突进时可能造成3倍伤害。

食腐鸟：尖啸，5级，消耗20集中，射程5码，冷却10秒，对单一敌人造成33-61伤害，并降低5码内所有敌人的近战攻击强度210点。持续4秒。

猫：潜行，3，消耗20集中，射程自身，冷却10秒，进入潜行模式，速度降低40%，潜行下的第一次攻击，强度提高50%并定住敌人1秒。持续直到取消。

奇美拉：冰霜吐息，1级，消耗20集中，射程30码，冷却10秒，你的宠物对敌人目标呼出冰霜和雷霆气息，造成冰霜和自然伤害并缓慢目标。

螃蟹：钳持，6级，消耗20集中，射程5码，冷却20秒，定住敌人，并在6秒内造成162点伤害

鳄鱼：恶势，6级，消耗20集中，射程5码，冷却3分钟，下两分钟内如果宝宝受到伤害，鳄鱼将会对攻击它的人造成81-115伤害。

魔暴龙：恐怖撕咬，5，消耗20集中，射程5码，冷却10秒，造成4-6伤害（可能是1级的伤害……），并增加自身AP5%12秒，这个效果可叠加3次。

龙鹰：火焰吐息，2级，消耗20集中，射程自身，冷却10秒，对宠物前方一个锥形范围内的敌人在2秒内造成111点火焰伤害。

猩猩：雷霆一击，4级，消耗20集中，射程5码，冷却1分钟，以雷霆之力震撼大地，对8码内所有敌人造成153-177点自然伤害。该技能会造成中量额外仇恨。

鬣狗：撕裂，6级，消耗20集中，射程5码，冷却20秒，造成49-69伤害，并减速50%，持续6秒。

飞蛾：尘云，1级，消耗20集中，射程自身，冷却2分钟，增加10%AP，15秒回血2415。

虚空鳐：虚空冲击，6级，消耗20集中，射程20码，冷却30秒，造成49-69伤害，并沉默并反制该系法术2秒

迅猛龙：野蛮撕裂，6级，消耗20集中，射程5码，冷却1分钟，造成49-69伤害，附加15秒20伤害的持续伤害。该技能暴击后会短暂提高迅猛龙的攻击强度。

掠食者：毁灭，6级，消耗20集中，射程5码，冷却1分钟，造成81-115伤害，并昏迷对方两秒。

蝎子：蝎毒，5级，消耗20集中，射程5码，冷却4秒，10秒内造成55点自然伤害，可以叠加5次。

蛇：毒液，3级，消耗20集中，射程30码，冷却10秒，8秒内造成96点自然伤害。

蜘蛛：蛛网，1级，消耗20集中，射程20码，冷却2分钟，定身敌人4秒。

孢子蝠：毒云，6级，消耗20集中，射程5码，冷却10秒，9秒内每3秒对身边敌人造成20点自然伤害，并减少它们的护甲700点。

陆行鸟：尘风，1级，消耗20集中，射程自身，冷却20秒，召唤出一片祥云！在云中的敌人命中下降30%。持续8秒。

海龟：甲壳护盾，1级，消耗20集中，射程自身，冷却3分钟，乌龟缩进壳里，12秒内减少受到的伤害50%。

跃迁追踪者：跃迁，1级，消耗20集中，射程30码，冷却15秒，传送到30码内敌人的身边，并使其有50%几率躲过下一次近战攻击，持续4秒。

九、新增宠物介绍

在WLK里，点出野兽掌握天赋第51点的，可以驯服并召唤特殊宠物。这些特殊宠物共有7种，在艾泽拉斯、卡姆利多和外域只有5种能用：奇美拉，熔火恶犬，魔暴龙，异种虫，沙虫。剩余的2种在诺森德大陆：犀牛和灵魂兽。

1.奇美拉

冰霜吐息：可以对敌人造成伤害并减速50%持续5秒，冷却时间10秒，结合历久弥新天赋可减至7秒。配合精确的震荡射击，可以每14秒内有12秒的50%减速。因此奇美拉最适合风筝，PvP也表现优秀：对拥有减速技能潜行者和战士还以颜色。奇美拉属狡诈系宠物，灵巧，可以回复猎人部分法力，但伤害和生存能力较残暴系和坚韧系为差。



与奇美拉能力相似的普通宠物是土狼，跟腱撕咬技能比冰霜吐息的减速效果持续时间多1秒，但冷却时间多10秒。

奇美拉属狡诈系宠物。奇美拉分布较广，冬泉谷和影月谷都有。

2.熔火恶犬

熔岩之息：可以减少敌人施法速度50%持续10秒，冷却时间10秒。适合PvP和对付法系。宠物的残暴天赋可提供伤害和自我治疗能力。熔火恶犬是游戏中脚步声最大的宠物，甚至周围玩家的屏幕都开始震动，因此适合喜欢表现的猎人。



属于狡诈系的普通宠物毒蛇的毒液喷溅技能与熔岩之息几乎相同。熔火恶犬属于狡诈系，共有3种：红，绿，灰白色，分别位于熔火之心，影月谷，秘蓝岛（库肯）。

3.魔暴龙

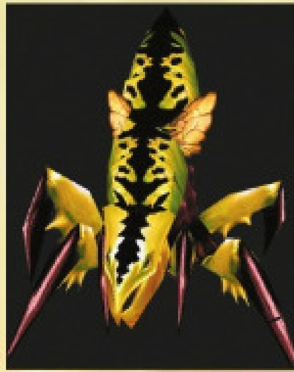
恐怖撕咬：可在30秒内提升伤害9%。如果战斗持续不到30秒，将无法享受全部的增益。魔暴龙的脚步声没有熔火恶犬的大，也不会让屏幕振动，但还是吵得慌。

普通宠物迅猛龙的野蛮撕裂可造成流血效果并在造成重击时增加攻击能量，但1分钟冷却时间太讨厌了。



魔暴龙分为红，白，黑色，都可在安戈洛环形山找到，虚空风暴西北有只71级的。

4.异种虫



毒网喷射：可造成伤害并限制移动4秒，冷却时间40秒。历久弥新天赋可减少冷却时间，但看起来并不如奇美拉的冰霜吐息。

普通宠物蜘蛛的蛛网技能与毒网喷射相同，除了没有伤害效果。狡诈系。异种虫有4种颜色，大多数分布在塔纳利斯，安戈洛环形山和希利苏斯。

5.沙虫：

酸液喷射：单目标减益持续效果，酸液喷射造成伤害并减少护甲，持续30秒，可叠加5次，冷却时间10秒。其中1种在诺森德普通宠物的巨峰叮刺技能也具有破甲效果，属于狂暴系，偏向伤害而非坦克。如果想寻找坚韧系PvP宠物，巫妖王之怒前可考虑坚韧系的螃蟹，钳夹[Pin]技能具有定身效果；巫妖王之怒则肯定是犀牛。



坚韧系。沙虫共有6种颜色，多数分布在希利苏斯和部落的怒焰裂谷。

6.犀牛

暂无

7.灵魂兽：

暂无



十、推荐天赋

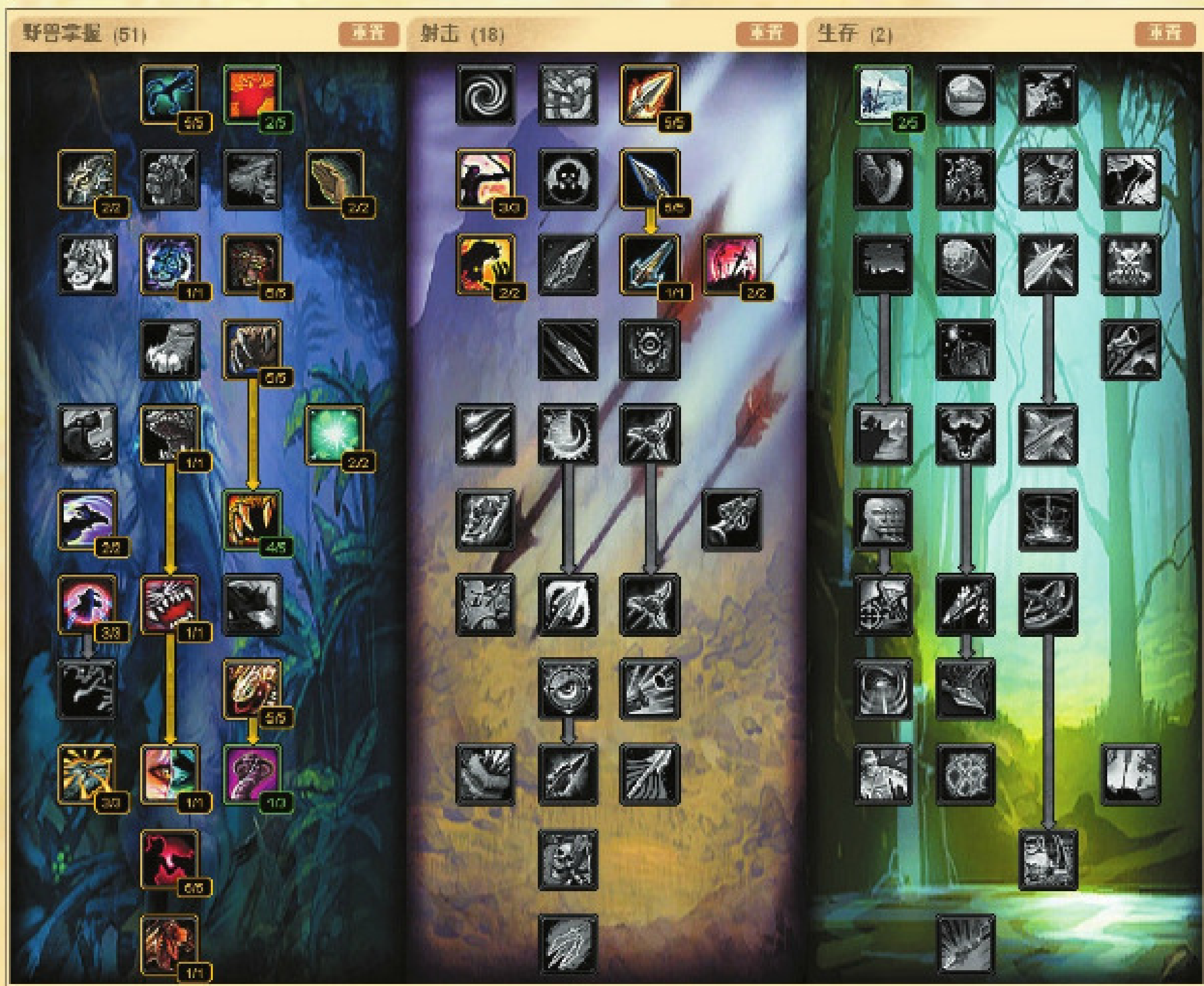
1.练级天赋

练级过程中，还是兽王天赋比较安逸。新增加的宠物也会带来更多乐趣。

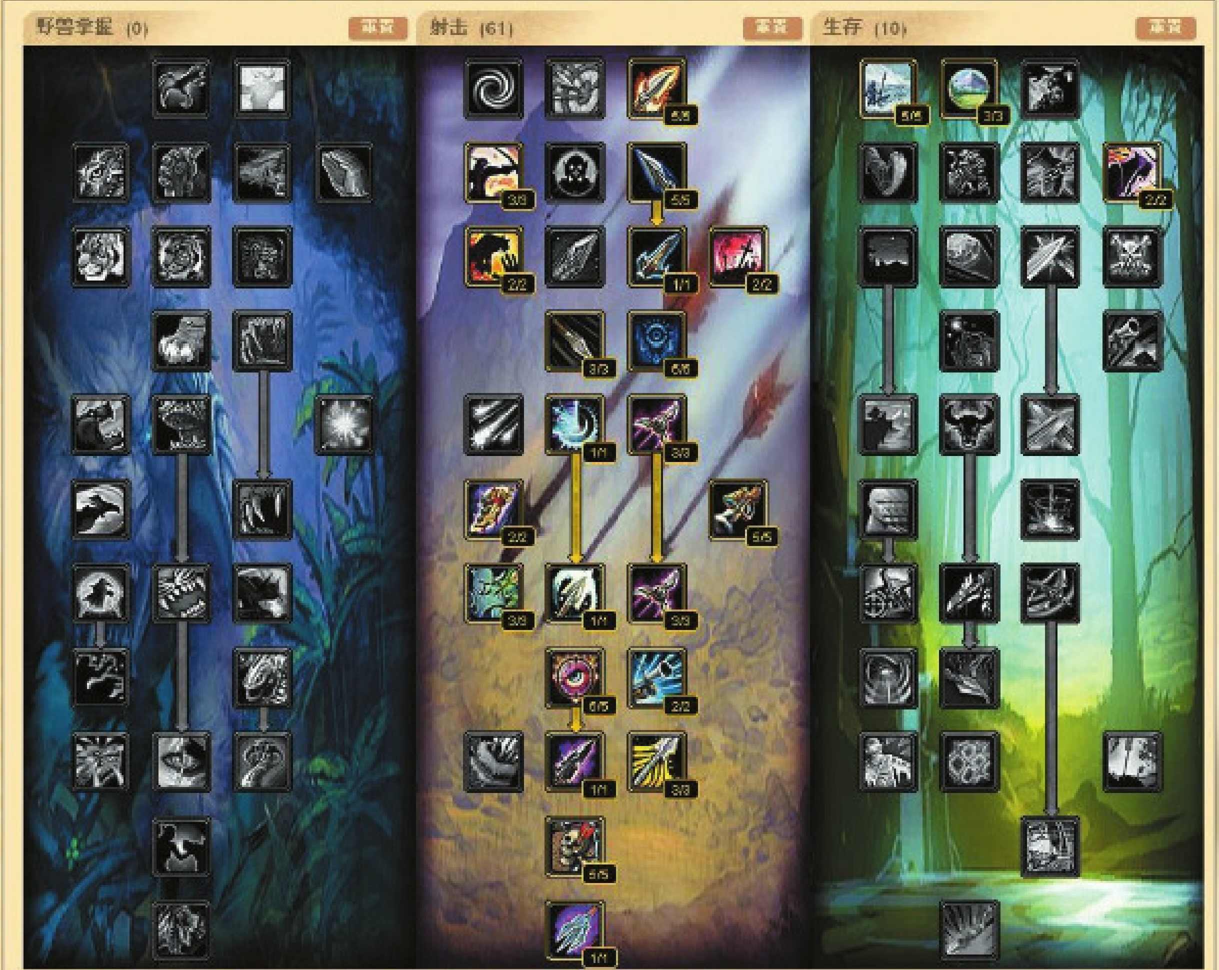


2.RAID输出天赋

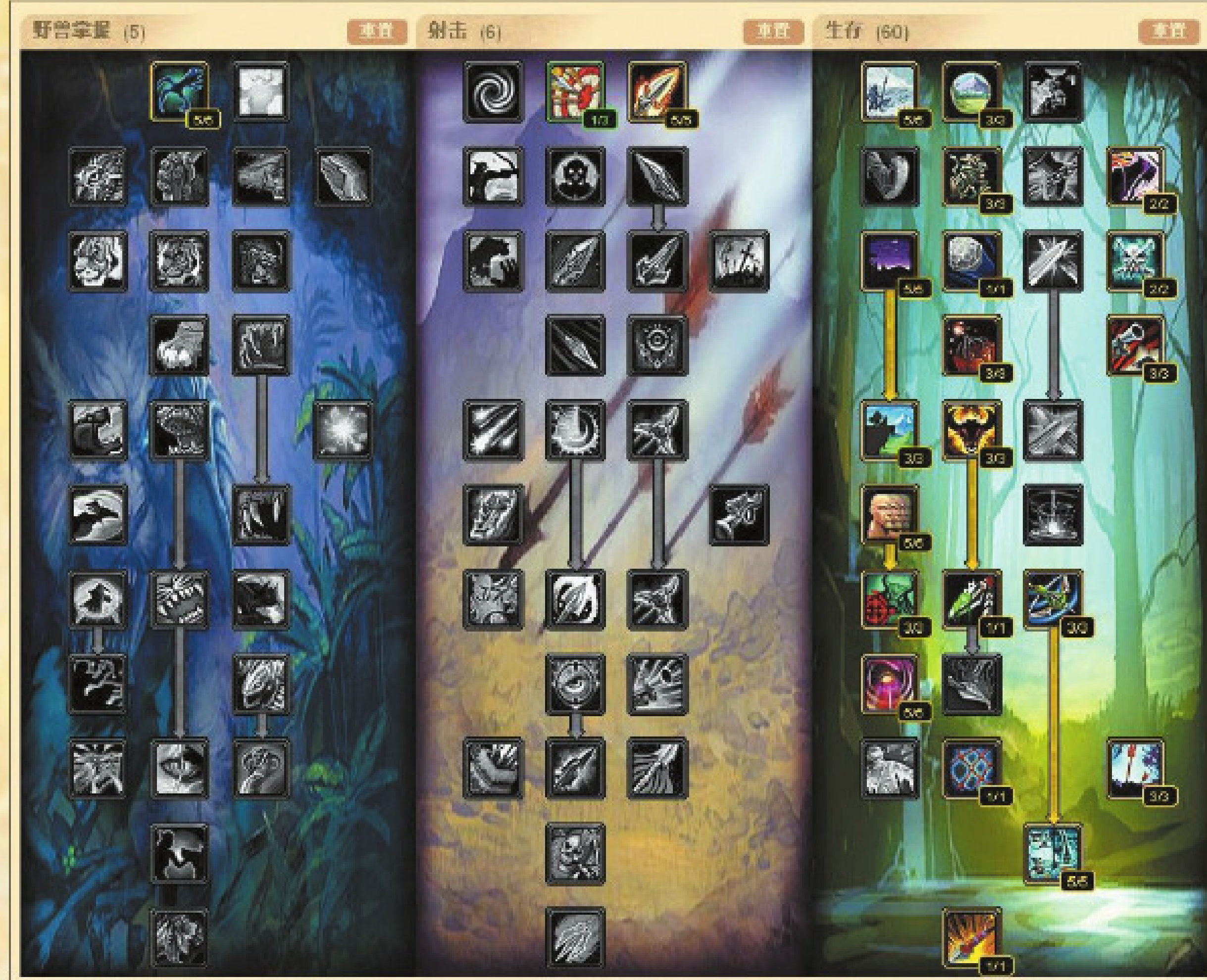
传统兽王系：猎人的伤害制造能力并没有显著提高，因此更多地依靠宠物的有力伤害了。



新晋射击系：奇美拉射击造成的猎人输出新循环，使得射击天赋成为RAID输出的主流天赋。



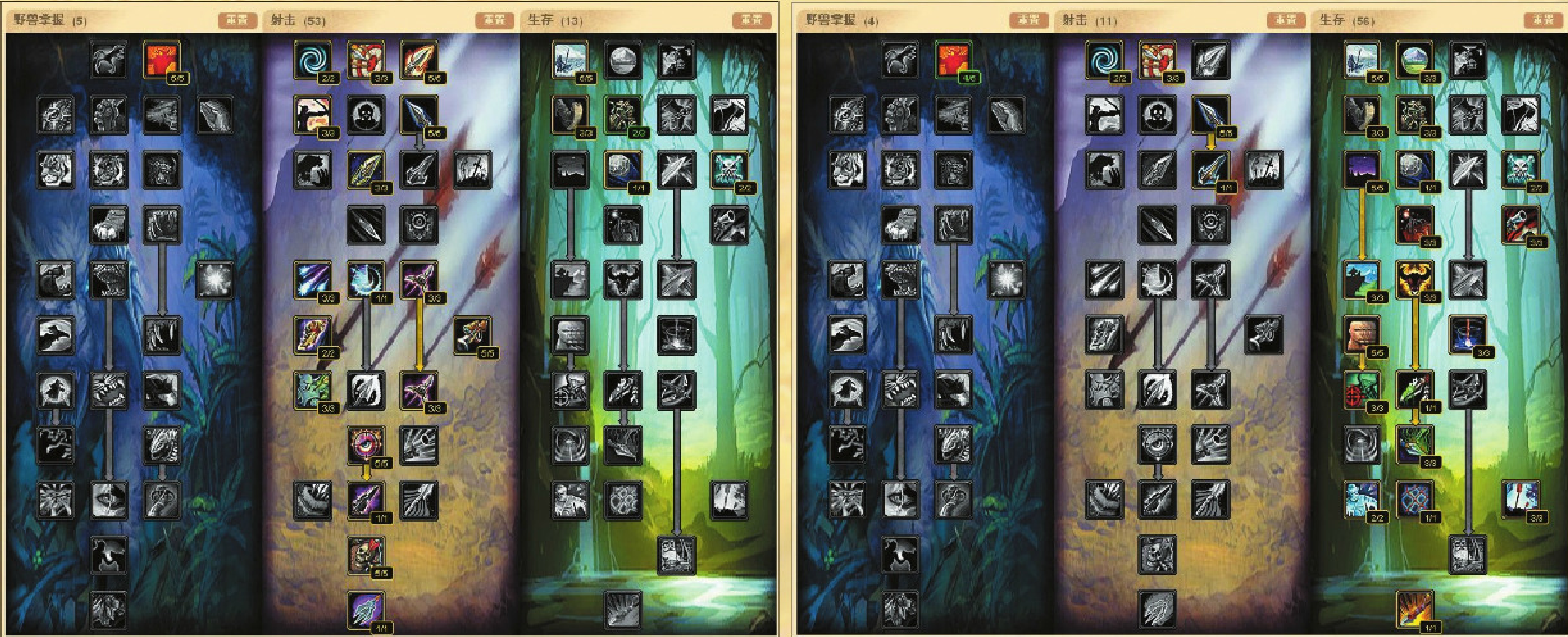
生存系：生存系天赋的AOE能力更加增强了，单体伤害能力也较强，狩猎小队这个天赋还相当于是团队电池，十分有效。



3.PVP天赋

射击系：射击系的PVP天赋更适合单打独斗，不过相对来说需要更多的技术和反应能力。

生存系：生存系的PVP天赋更适合战场混战，陷阱的有效使用与毒性钉刺这种反驱散能力更能有效发挥。



德鲁伊新天赋技能解析

一、综述

作为公认的可玩性最强的职业，德鲁伊在WLK中获得了大量的加强，大量新技能的出现，让天赋的选择更加多样化，而更多的天赋出现，也加强了各种天赋的独立性。虽然这也许并不是什么好事，但是对于玩家来说，德鲁伊的确有着独特的魅力。在野外，德鲁伊是公认的生存能力最强的职业，没有之一，太多的控制技能和反控制技能了，现在还拥有了熊版“破釜沉舟”，豹版“暗影步”，野外生存大师的称号实至名归。在副本，德鲁伊同样也无比适合，无论是代替法师的控制-----根须缠绕在室内可以使用，或是AOE-------飓风无CD，又或是熊形态坦克一下，又或是猫形态暂时输出一下。虽然不可能样样都十全十美，但是拥有了常规复活技能的德鲁伊的确是很好的组队选择之一。

二、新增技能及部分技能修改说明

1.平衡

技能	消耗	射程	施法时间	冷却时间	学习等级
台风	36%基础法力值	30码	瞬发	20秒	天赋学习

说明：你召唤一道猛烈的台风，对它接触到的敌对目标造成400点自然伤害，并将其击退5码。
等级2：需要等级60，550点伤害
等级3：需要等级70，735点伤害
等级4：需要等级75，1010点伤害
等级5：需要等级80，1190点伤害

技能	消耗	射程	施法时间	冷却时间	学习等级
星辰坠落	39%基础法力值	30码	瞬发	3分钟	天赋技能

说明：你召唤流星从天而降，攻击你身边半径30码范围内的所有敌人，每颗流星都会造成111到129点奥术伤害，并对周围半径5码内的所有目标造成额外的20点奥术伤害。最多可以召唤20颗流星。持续10秒。
等级2：需要等级70，250-290点伤害，45点附加伤害
等级3：需要等级75，366-242点伤害，66点附加伤害
等级4：需要等级80，433-503点伤害，78点附加伤害

2.野性战斗

技能	消耗	射程	施法时间	冷却时间	学习等级
野蛮咆哮	25能量	N/A	瞬发	无	75级

说明：需要猎豹形态。终结技，使攻击强度提高40%。根据连击点数决定持续时间：
1点：14秒；2点：19秒；3点：24秒；4点：29秒； 5点：34秒

技能	消耗	射程	施法时间	冷却时间	学习等级
生存本能	无	N/A	瞬发	5分钟	天赋学习

说明：需要熊，猎豹，或者巨熊形态。激活之后，这个技能使你在熊、猎豹和巨熊形态下暂时获得相当于生命值上限30%的生命值，持续20秒。效果消失后，额外的生命值会被扣除。

技能	消耗	射程	施法时间	冷却时间	学习等级
野性冲锋-豹	10能量	8-25码	瞬发	30秒	天赋学习

说明：需要猎豹形态。跳跃到敌人背后，使其眩晕3秒。

技能	消耗	射程	施法时间	冷却时间	学习等级
狂暴	无	N/A	瞬发	3分钟	天赋学习

说明：需要巨熊形态，猎豹形态。激活之后，使你的裂伤（熊）技能攻击最多3个目标，并且没有冷却时间；使你的所有猎豹形态下的技能消耗的能量值降低50%。持续15秒。你在狂暴期间无法使用猛虎之怒。狂暴可以立即移除你身上的恐惧效果，并使你在狂暴期间免疫恐惧效果。

3.恢复

技能	消耗	射程	施法时间	冷却时间	学习等级
复生	72%基础法力值	30码	10秒	无	12级

说明：让灵魂回归躯体，将死者复活，并为其恢复65点生命值和120点法力值。无法在战斗中施放。
等级2：需要等级24，复活150生命和260法力
等级3：需要等级36，复活250生命和420法力
等级4：需要等级48，复活400生命和600法力
等级5：需要等级60，复活600生命和800法力
等级6：需要等级69，复活840生命和890法力
等级7：需要等级80，复活1800生命和1365法力

技能	消耗	射程	施法时间	冷却时间	学习等级
野性生长	23%基础法力值	40码	瞬发	无	天赋学习

说明：在7秒内为目标身边半径15码范围内的最多5个小队或团队成员恢复总计686点生命值。治疗效果起初会很快生效，在野性生长即将结束时生效速度会变慢。
等级2：需要等级70，861点治疗
等级3：需要等级75，1239点治疗
等级4：需要等级80，1442点治疗

三、新增天赋和部分修改天赋说明

1.平衡

起源：提高你的周期性伤害与治疗技能造成的伤害与治疗效果的1%/2%/3%/4%/5%。

自然的壮丽：提高你的月火与回春术的持续时间3秒，愈合技能持续时间6秒以及你的虫群与生命绽放的持续时间2秒。

强化虫群：对于被你施加的虫群技能影响的目标，你的愤怒技能的伤害效果提高1%/2%/3%。对于被你施加的月火技能影响的目标，你的星火技能的暴击率提高1%/2%/3%。

强化枭兽形态：你的枭兽光环同样影响目标获得1%/2%/3%的法术急速效果并且你获得你的精神的5%/10%/15%的伤害加成。

枭兽狂暴：在枭兽形态下受到的攻击有5%/10%/15%的几率导致你进入狂暴，提高你的伤害10%以及当你施放平衡技能的时候免疫进度条效果，持续10秒。

台风：你召唤一个暴烈的台风对接触到的目标造成400点伤害，并且击退目标5码。

强风：提高你的飓风以及台风的技能伤害15%/30%，已经提高你的旋风技能的射程2/4码。

日食：当你的星火造成暴击，你有33%/66%/100%提高你的愤怒技能的伤害效果20%，当你的愤怒造成暴击，你有19.8%/39.6%/60%的机会提高你的星火暴击伤害30%，效果持续15秒并且有30秒冷却。

大地与月亮：你的愤怒与星火技能有100%的几率获得大地与月亮效果，提高你对于目标伤害4%/9%/13%，同时提高你的法术暴击1%/2%3%，持续12秒。

星落：你从天空对30码内所有的目标召唤群星，每颗星星造成111-129点奥术伤害，并且对于周围5码内的目标造成额外的20点伤害，最多20颗星星，持续10秒。

2.野性战斗

生存本能：激活之后，这个技能使你在熊、猎豹和巨熊形态下暂时获得相当于生命值上限30%的生命值，持续20秒。效果消失后，额外的生命值会被扣除。

原始精准：提高你的精准5/10，当你的终结技未命中的时候返回40%/80%你的终结技消耗的能量。

兽群守卫：提高你的熊和巨熊形态下的攻击强度的2%/4%/6%。并且你的小队里面每个队友会减少对你在熊和巨熊形态下受到的伤害的1%/2%/3%。

强化裂伤：降低你的裂伤（熊）的冷却时间0.5/1/1.5秒，裂伤（豹）的能量消耗2/4/6。

丛林之王：当你在熊或者巨熊形态下使用激怒技能的时候，你造成的伤害提高5%/10%/15%，你的猛虎之怒立刻回复20/40/60点能量。

狂乱撕扯：提高你的重殴和撕碎技能对流血目标的伤害4%/8%/12%/16%/20%，并且提高你的凶猛撕咬技能对流血目标的爆击几率10%/20%/30%/40%/50%。

狂暴：激活之后，使你的裂伤（熊）技能攻击最多3个目标，并且没有冷却时间；使你的所有猎豹形态下的技能消耗的能量值降低50%。持续15秒。你在狂暴期间无法使用猛虎之怒。狂暴立即移除你身上的恐惧效果，并使你在狂暴期间免疫恐惧效果。

3.恢复

变形大师：在变形的时候一直获得一个增益效果：熊形态：提高物理伤害2%/4%。
豹形态：提高爆击几率2%/4%。
枭兽形态：提高法术伤害2%/4%。
生命之树形态：治疗效果提高2%/4%。

生命之种：当你的迅捷治愈，愈合，滋养或者治疗之触对目标爆击后，有33%/66%/100%的几率对目标 植入一颗生命之种，当目标受到伤害时，生命之种会为目标治愈那次爆击治疗的30%效果的血量，生命之种持续15%。

强化生命之树：，当你在生命之树形态时，提高你从装备收到的护甲加成33%/66%/100%。并且提高你的法术能量加成，数值等同于你的精神的5%/10%/15%。

补给：你的回春术每一条都有5%/10%/15%的几率为目标恢复8点能量，4点怒气，1%的魔法值或者16点符文能量。

大地母亲的礼物：减少你的回春，生命绽放和野性生长的基础公共冷却时间4%/8%/12%/16%/20%。

野性生长：治疗15码内小队或者团队里面的5名成员，7秒回复686点血量。在整个野性生长的持续时间里面，开始的时候会很快生效，而在结束的时候，效果会减缓。

四、新天赋技能简述与推荐

1.野性战斗

熊形态和猫形态正式分家，整个天赋变臃肿了不少，以前一套天赋通吃坦克，输出的时代已经过去了。



作为一个坦克，水桶理论是符合实际情况的。缺什么就加 强什么就是对于熊装备选择的最好概括。但是特别要注意一点，现在有防御递减，所以所有坦克都侧重于堆耐，兼顾免伤，高闪避的熊不再可靠现在是熊的PVE的代表天赋。

现在是豹的PVE输出天赋，坦克能力比熊天赋弱30%左右，一般副本没问题，团队副本不行。猫的输出循环复杂了许多，基本上是保持3或4星咆哮，目标身上的裂伤DEBUFF，流血DEBUFF，然后无限撕碎，关于终结技能的选择，凶猛撕咬无铭文支持，而割裂有T7特效和铭文支持，所以还是选择割裂，凶猛只作为泄星使用。



装备选择是9%命中，然后是敏，AP，暴击和加速，WLK后敏捷被修改，价值下降很多属性选择不像之前一样侧重于全敏 类似盗贼就可以了。

2.平衡

飓风的冷却时间被取消，平衡德在5人副本里面变成了集强有力的范围伤害输出者，替补的半个治疗，拥有激活，暴击光环的小队buff者，大受广大AOE团队，普通副本队的欢迎。装备选择，当然是命中满后法术暴击和法术能量。



相对于野性天赋最好的一点就是，法伤皮装只有平衡德和恢复德需要，不用面对潜行者的竞争。下面是平衡的天赋，配上星火和月火铭文，典型的输出循环是1月火->无限星火，40秒补一次精灵火。

3.恢复

依然强大，在某几个boss仍然是最强大的治疗者。因为有普通复活的出现，5人副本不再拒绝恢复德了，弱点依然是TBC的那几个，没有常规的拉血线能力，在整个小队全体人员都掉血的时候缺乏相应的应对能力。装备选择方面，内战，无尽的内战。但是相对于三大布衣的纠缠不清，板甲双雄和锁甲两强的爱恨交织，平衡德和恢复德的装备选择有不同的侧重点，不用太过于担心。HOT治疗法术不会暴击，所以恢复德看重5秒回蓝装和法术能量装备以及高精神的皮装。下面就是推荐天赋：



4.总结

德鲁伊的天赋大量调整，熊，猫分家，平衡德给大幅度加强，而恢复德则基本维持不变。装备方面，肯定会出现各取所需的出现，不用太担心装备冲突。在此小小的抱怨下，从太阳井高地可以很明显的看出来，暴雪非常清楚每个职业需要什么，但是也许是因为这是一个网络游戏，也许是因为暴雪的工作人员很忙，反正就是这样那 样的原因导致大量的装备冲突。装备只是一群代码而已，你身边的队友才是最宝贵的财富。

萨满新天赋技能解析

一、综述

WLK中萨满的3系天赋都获得巨大变化，除了多的新技能，旧技能更改，消除的也不少；萨满的3系天赋是如此的各异特色，元素天赋是吟唱法术的远程施法者，增强天赋下则变为了双持武器战斗的猛士，恢复天赋时却又成了救死扶伤的治疗者，3系的WLK变化下面为你一一道来。

增强系：暴雪公司对游戏的认真执着态度一向是为人乐道的，尤其资料片版本交接更替时更容易发现到：正犹如TBC之于地球时代，双持武器的出现，革命性的改变了增强萨满的打怪，抑或杀人越货等生活方式，出现在TBC顶峰的增强萨满都是挥舞着2把武器战斗的勇士，几乎完全摒弃了古老的双手武器；WLK里，完成改革性变化则是“漩涡武器”及一些配套的增强/元素天赋，大大程度的改变了增强萨满的输出构成，完成了主要还是纯物理攻击----->物理输出：法术伤害=50%：50% 的魔法战士类型转变。

恢复系：虽然恢复系的41点招牌技能是提供“负治疗”概念的大地之盾，但实际上让恢复萨满在TBC大放光彩的是一个简单但十分有效十分智能的群疗技能----治疗链，在TBC最后一个也是最难的一个25人副本“太阳之井高地”中表现尤其明显，所谓“一根手指头，打倒鸡蛋（基尔加丹)都不怕”指的即恢复洒满了；WLK里，恢复萨满天赋大大修整，治疗法术爆击后获得很多新的特效，恢复萨满对于爆击的追求也开始重视起来，除了治疗链，恢复萨满也能干更多的事情了；此外 51点“激流”HOT式治疗手段大大提高了恢复萨满的机动能力。

元素系：TBC里元素SM在PVE/PVP各种情况下都有着杰出的DPS表现，一方面由于“闪电过载”天赋的强力，一方面也由于其自然法术的不怎受团队BUFF关爱缘故，有着与其他法系职业稍微不同的法伤加成；到了WLK，自然法术的闪电箭/闪电链也能享受到团队BUFF的加成后，BLZ调低了它们的法伤加成；不过，WLK里真正影响元素萨满生活的是新技能“熔岩爆裂”，8秒一次的火系法术加上烈焰震击被引入了元素输出循环中，告别了之前无脑的“3箭1链”或“4箭1链”简单模式。

二、可学技能的改变

1点力量和1点敏捷均可以提供1点攻击强度。

萨满的圣物物品除已有属性和效果外，也会被视作火焰图腾、大地图腾、水之图腾和空气图腾。

所有长时间图腾的持续时间均延长到5分钟。

增益性图腾现在也作用于团队中的所有人员（只要在图腾作用范围内）。

所有增益性图腾的有效范围提高到30码。

图腾法术现在属于物理系，这意味着萨满祭司在被沉默时也可以放置图腾。

“火舌图腾”效果改变，不再是一个武器附魔效果，会提高受影响的目标的法术强度。

“石肤图腾”效果改变，会提高受影响的目标的护甲值。

“风怒图腾”效果改变，不再是一个武器附魔效果，会提高受影响的目标的近战急速。

“空气之怒图腾”效果改变，会提高受影响的目标的法术急速。

“宁静之风图腾”移除。

“风墙图腾”移除。

“风之优雅图腾”移除，其效果整合到“大地之力图腾”中。

“火舌武器”也会提高萨满祭司的法术强度。

“冰封武器”减速效果提高到50%。

“石化武器”等级5-9移除，在30级时可学会的新的 [大地生命武器] ，提高萨满祭司的治疗效果，并有几率给受治疗者持续性治疗

“嗜血”和“英勇”会影响全团队内的玩家，另外在效果结束后，所有受影响的目标都将变得疲倦，在接下来的5分钟内无法再获得嗜血或英勇效果。

“治疗之泉图腾”和“法力之泉图腾”不再是一个增益效果，取而代之的是，它们会不断地为受影响的目标补充生命值或法力值。

“水之护盾”有多个等级了，从20级开始可以学习

幽灵狼不再取消水上行走

高等级的“石爪图腾”也会保护其它图腾，为它们吸收伤害。

三、新增可学技能

技能	消耗	射程	施法时间	冷却时间	学习等级
强风震击	8%基础法力值	20码	瞬发	6秒	16级

说明：立即使用强风的力量冲击目标，不造成伤害，但是会降低你的威胁值，并且打断施法，使其在2秒内无法施放该系的法术。新的打断技能，无公共CD，但与其他震击法术还是共6秒CD；可以放弃高耗蓝的地震术了。

技能	消耗	射程	施法时间	冷却时间	学习等级
熔岩爆裂	8%基础法力值	30码	瞬发	8秒	75级

说明：向目标投掷熔岩，造成1012到1290点火焰伤害。如果目标身上有你施加的烈焰震击效果，熔岩爆裂会消耗烈焰震击，并造成爆击。
等级2：需要等级80，1192到1518伤害。
新的吟唱类法术，火焰系技能，使得萨满不至于再全是自然法术，一旦被反制则毫无办法；和烈焰震击配合则必爆的特性，使得萨满多了一种新的爆发手段。

技能	消耗	射程	施法时间	冷却时间	学习等级
妖术	3%基础法力值	20码	瞬发	1.5秒	80级

说明：将敌人变成一只青蛙，使其不能攻击或施法，持续30（10）秒。任何伤害都有可能打断妖术效果。你在同一时间内只能对一个目标使用妖术，且只能对人型生物和野兽使用。80级的萨满们终于获得了真正意义上的控制技能，虽然对于萨满的单人PVP可能改观不大，但多人PVP事件时和其他职业配合起来会是很好的搭档；5人小副本中也有显著帮助。

技能	消耗	射程	施法时间	冷却时间	学习等级
大地生命武器	6%基础法力值	20码	瞬发	无	30级

说明：将以大地的生命力量加强萨满祭司的武器，治疗效果提高26点，每次治疗都有20%的几率触发大地生命效果，在12秒内为目标恢复116点生命值。大地生命武器效果持续30分钟。
等级2：需要等级40，提高32治疗效果，160点持续治疗。
等级3：需要等级50，提高42治疗效果，220点持续治疗。
等级4：需要等级60，提高70治疗效果，348点持续治疗。
等级5：需要等级70，提高110治疗效果，456点持续治疗。
等级6：需要等级80，提高150治疗效果，652点持续治疗。
这是石化武器取消后的替代品。

四、新增天赋和部分修改天赋的说明

1.增强系

强化图腾：3/3，使你的大地之力图腾和火舌图腾效果提高15%，从原来第3层移到了第1层，性价比还算不错，大地之力与风之优雅图腾的合并，使得TBC时的图腾切换技巧不再需要再在WLK中使用；火舌图腾算是附带的，元素或者恢复系会比增强萨满更多的使用火舌图腾。

大地之握：3/3，使你的石爪图腾的生命值提高 50%，地缚图腾的影响范围增加 20% 。，从原来元素系移过来的天赋，变为了第一层天赋，不过依然价值不高，除非PVP非常需要。

先祖知识：5/5，使你的智力值提高10%，和后面的“精神迅捷”“精神敏锐”天赋结合，略微地提升萨满输出属性中的法伤和AP，可以说天赋的整体价值提升了。

守护图腾：2/2级，使你的石肤图腾提供的护甲值加成效果提高20%，根基图腾的冷却时间减少2秒，护甲值的提高在练级时效果还算不错；根基图腾冷却的减少还是明显PVP向。

雷鸣猛击：5/5级，使你的所有法术和攻击爆击几率提高 5% 。现在也能提高法术的爆击率了，除了增强萨满，元素和恢复系也都喜欢这个天赋。

强化幽魂之狼：2/2级，使你的幽魂之狼法术的施法时间减少 2秒，点满2点可以瞬间变狼，极大的提高萨满的机动性。

强化护盾：3/3级，使你的闪电之盾法术所造成的伤害提高 15% ，水之护盾恢复的法力值提高15%，大地之盾的治疗效果提高15%，目前的情况看来，闪电盾的输出占增强萨满的比例并不大，而且增强天赋树略显臃肿，可能没有太多点数投入其中。

元素武器 3/3级：，使你的风怒武器所造成的伤害提高 40%，火舌武器造成的法术伤害提高30%，大地生命武器的治疗效果加成提高30%，原来增强萨满区别于另外2系的核心天赋之一；现在从第6层移到了第3层，练级效率可以更高了。

萨满专注：1/1级，使你的震击法术的消耗的法力值降低45%，原来是触发性BUFF，现在改为固定降低震击消耗了。

预知：3/3级，使你的躲闪几率提高 3%，受到的所有缴械效果持续时间降低50%。这个效果不与其他任何缩短缴械效果时间的效果叠加，从生存角度来看不错的自保天赋，如果你倾向于PVP可以点上他。

乱舞：5/5级，在你打出致命一击之后，使你的下3次近战攻击速度提高 30% ，增强萨满重要天赋之一，极高的提高DPS能力。

坚韧：5/5级，使你因装备而获得的护甲值提高 10% ，你身上的所有移动限制效果的持续时间降低30%，要花费5点天赋太多了，而且降低减速效果的持续时间被缩短了。

强化武器图腾：2/2级，使你的风怒图腾所提供的近战急速效果提高4%，WLK风怒图腾修改为加急速等级，增强萨满本身也能享受风怒图腾了，还有德鲁伊等，对于潜行者和战士则可能相对降低了爆发能力。

灵魂武器：1/1级，有一定几率招架敌人的近战攻击，并且减少你近战攻击造成的威胁值30%。，WLK里这个天赋价值降低了，增强萨满物理伤害仇恨没有再那么高了，不知以后暴雪还会不会修改此天赋。

精神迅捷：3/3级，使你的攻击强度提高，数值相当于你的智力值的100%，改变了TBC里原有的装备选择取向，原来锁甲的智力上仅有回蓝意义，但增强萨满从不为蓝条发愁；现在智力能转AP，大势回归锁甲流。

怒火释放：5/5级，你的近战爆击可以令你身边半径45码范围内的小队和团队成员的攻击强度提高 10%，效果持续10秒。，原本TBC增强萨满区别于其他职业的强大辅助能力的标志天赋之一，WLK里DK，猎人有了类似天赋，根据团队情况可以考虑不点这个天赋了；单身只有一个人时，这5点天赋带给你的收益并不多。

武器掌握：3/3级，使你用所有武器造成的伤害都提高10%。弥补增强萨满没有副手专精类天赋，这个一定程度提高输出能力；原本需要5点，现在瘦身叽只需3点。

双武器：1/1级，使你可以在副手上装备单手和副手武器，相比于地球时代，TBC里改变增强萨满战斗方式的关键天赋。

双武器专精：3/3级，使你在持双武器作战时的命中几率提高6%。，点完“双武器”后你必然还要再点的天赋，否则漫天的“未命中”会让你叫苦不堪；此天赋不提升萨满祭司的法术命中。

风暴打击：1/1级，立即使用2把武器攻击，另外，萨满祭司对目标的下2次自然伤害提高20%，持续12秒，增强萨满的主动攻击技能。

精神敏锐：使你的瞬发法术所消耗的法力值降低6%，且增加你法伤和治疗效果，数值等于此时AP的30%，没有变化；AP转法伤，相当程度的提高了增强萨满法术技能的伤害。

熔岩猛击：1/1级，你将熔岩的能量灌注在副手武器中，立即对目标造成100%的副手武器伤害。如果你的副手武器附加了火舌效果，这个伤害值还可以提高25%，熔岩猛击是物理判定的火焰伤害。受到50%副手伤害减免；可触发任何副手普通攻击可以触发的效果。比如火舌，风怒，猫釉，乱舞，等等。 完全不受护甲减免，但是和火系法术一样被抵抗。不过命中基于物理命中。而且受到各种强化法术伤害的效果影响，比如元素诅咒。

强化风暴打击：2/2级，使得风暴打击的特效次数增加2次，冷却时间减少2秒，几次调整后风暴打击的特效最后还是只能增强萨满自己享受，多出来的次数一般都消耗不完；降低冷却时间，提高了一点DPS。

静电震击：3/3级，你有6%几率在使用近战攻击和技能对目标造成伤害时附加一个闪电之盾的攻击；你的闪电之盾的使用次数增加到6次，增强天赋里要投入的点数太多了，但这个那么深位置的天赋，却还看不出有很大的DPS输出提升。

萨满之怒：1/1级，减少受到的所有伤害30%，使你的近战攻击在成功命中目标之后有一定几率为你回复法力值，数值相当于你的AP值的15%。该效果可持续15秒。，这个天赋还是PVE的回蓝意义相对大一些；PVP里还是控制技能的天下。

土灵之力：2/2级，你的地缚图腾在每次生效时，都有100%几率移除你和你附近队友身上的诱捕效果，不错的PVP向天赋，略微提高了增强萨满的反控制能力。

旋涡武器：5/5级，当你使用近战武器造成伤害后，有一定几率使你的下一个闪电箭，闪电链，次级治疗波，治疗波施法时间缩短20%，可以叠加5次，80级增强萨满的标志天赋之一；叠满5层后可攻可守（闪电箭/治疗波），WLK你可以看到增强萨满呼呼挥舞武器战斗时，会不时嗖嗖的发出闪电般的法术技能，即是此天赋的作用了，大大提升了法术技能占增强萨满DPS的成分；原本是爆击后几率触发，现在改为固定PPM几率。

野性狼魂：召唤2条幽灵狼为萨满祭司作战，持续45秒。狼的技能：
猛击：近战距离，瞬发，45秒冷却，将对方打晕2秒。
双子吼叫：瞬发，你的灵魂狼发出嚎叫，迫使周围的敌人转而攻击它们，持续6秒（15秒CD）。对玩家无效。
灵魂行走：25码，瞬发，32秒冷却，解你身上所有的移动限制效果并免疫移动限制效果，持续4秒，同时使你的移动速度增加60%，持续15秒，几次调整后，幽灵狼的伤害提高到了可接受范围内，召唤出来后，给予增强萨满3分钟一次的昏迷技能，和短时间的免疫移动限制效果，PVP里还算可以。当然这不会根本性改变增强萨满的腿短肉盾属性，如何利用好这2条小狼看个人发挥了另外小狼的物理攻击会给主人及它恢复一定的血量，其治疗量与法术能量相关；3.0时期曾有增强萨满穿着恢复装靠2条狼磨死了不少好汉。

2.恢复系

强化治疗波：5/5级，使你的治疗波的施法时间减少0.5秒，提高治疗波的HPS，一般恢复萨满必点。

图腾集中：5/5级，使你施放图腾所消耗的法力值减少 25% 。，原来在恢复系第2层现在移到了第一层；现在图腾改为5分钟持续时间，这个天赋的价值降得比较低了。

强化复生：2/2级，使你的复生法术的冷却时间减少20分钟 ，并使你在重生后所获得的生命值和法力值提高20%。过路点天赋，开荒副本如果灭团比较多可以考虑点一下。

先祖治疗：3/3级，在你的任何一个治疗法术对目标

造成极效治疗效果后，使目标因装备而获得的护甲值提高25%，持续15秒。，恢复系天赋中加了很多爆击相关天赋，这个加护甲的天赋自然是要点的了。

潮汐集中：5/5级，使你的治疗法术所消耗的法力值减少5%，提高续航能力的天赋自然不可少。

强化水之盾：5/5级，当你的治疗波，次级治疗或激流爆击后，你有100%几率消耗一枚水之护盾能量球，新天赋，WLK里恢复萨满的提高续航能力的新表现，进一步提高续航能力；也是WLK恢复萨满追求爆击的其中一个目的。

治疗专注：3/3级，使你在施放任意治疗法术的时候有70%的几率避免因受到伤害而被打断，由原来5点瘦身了为3点。

潮汐之力：1/1级，使你的治疗波，次级治疗波，治疗链爆击率提高60%。每次治疗爆击都会使这个爆击效果降低20%，持续20秒，新天赋，紧急情况救场很不错；WLK里的恢复萨满RAID中预计能达到40%暴击率，危急时开启这个技能的第一下几乎必爆；PVP方面也很实用。

治疗之赐：3/3级，使你的所有治疗法术所造成的威胁值降低15%，PVE方面基本上可以考虑不加或者只加1，2点，治疗者OT的情况实属少见的；PVP方面防驱散还算不错。

恢复图腾：5/5级，使你的法力之泉图腾和治疗之泉图腾的效果提高25%，出法力之潮图腾的前置。

潮汐掌握：5/5级，使你的治疗法术的极效治疗几率和闪电法术的致命一击几率提高5%，WLK恢复系新天赋给予治疗法术爆击后很多了新的爆击后特效，恢复萨满对爆击的追求有着重要意义了；由于“雷霆猛击”的变化，元素萨满倒不再加这个天赋了。

治疗之道：3/3级，你的治疗波有100%的几率令你的目标由以后的治疗波获得额外的治疗效果。这个效果使目标所受到的治疗效果提高6%，持续15秒，可叠加3次。，在技能和天赋上，恢复萨满的单体治疗能力都不强，只有靠这个天赋才弥补回和其他治疗职业的单刷能力差距；所有萨满对这个目标的治疗波都有效。但只有出了这个天赋的萨满才能叠加或者重置这个效果。

自然迅捷：1/1级，激活之后，你的下一个施法时间少于10秒的自然法术会成为瞬发法术，瞬发的法术可以在跑动中施放，并且不会被打断。3分钟CD的“自然迅捷”可以对治疗法术，也可以闪电法术有效，攻守兼备。不占公共CD，可以和相关技能绑在宏里迅速方便使用。

心灵专注：3/3级，使你被沉默和打断效果的持续时间减少30%，纯PVP向天赋。

净化：5/5级，使你的治疗法术的效果提高10%，恢复系一个强力的天赋，能显著提高包括图腾、治疗法术和地盾各种技能的治疗量。甚至对自然守护者天赋也有效，但是不会对德莱尼种族天赋生效。

自然的守护：5/5级，当你受到的攻击令你的生命值低于30%时，你有50%的几率回复生命值总量的10%，并且降低对该目标的威胁值。该效果每5秒可以出现一次。，这个天赋实际上来说偏向PVP比较多；PVE里这危险的血量和恢复的那么一点治疗量，救不了多少命。

法力之潮图腾：1/1级，在施法者身边召唤一个生命值为5点的法力之潮图腾，持续12秒。它可以为半径20码范围内的小队成员每3秒回复总法力值的6%，这个图腾仍然仅限于小队成员恢复法力；对个人而言聊胜于无吧，但小队整体来看作用还是不小。

灵魂净化：1/1级，净化一个友方单位，移除一个中毒效果，一个诅咒效果，和一个疾病效果，新天赋，恢复萨满也可以解除诅咒了；有了这个技能，解毒术和祛病术都可以不必拿出来了。

永恒祝福：2/2级，使你的法术爆击几率提高4%，对生命值低于35%的目标施与大地生命武器的持续治疗效果的几率提高80%，加上这个，恢复系天赋里可以提高9%法爆。

强化治疗链：2/2级，使你的治疗链的治疗效果提高20%，治疗链在它的目标判定AI修改之后，显得非常有效率。它本身能得到125%的治疗效果加成（71% + 36% + 18%），配合“净化”天赋，是治疗链的治疗量的保证。

自然的祝福：3/3级，提高你的法术伤害和治疗效果，数值相当于你的智力值的30%，引进“法术能量”概念后，这个天赋带来的法伤加成实际上带来比以前要多的治疗效果。

先祖复苏：3/3，当你的治疗波，次级治疗波或激流产生爆击效果时，一个先祖之魂会出现并帮助你，立即为半径40码内生命值最低的友方目标或者团队成员治疗，该次治疗量相当于产生该次爆击效果的治疗的30%，新天赋：恢复萨满又一智能化治疗的手段，治疗链之所以在TBC里大放光芒就在于其智能的寻找最低血量目标治疗，现在治疗波等爆击后也有额外的智能性治疗，因此爆击对于恢复萨满的重要性不言而喻；当然RAID里萨满可能仍然还是使用治疗链作主要的群疗任务，这个天赋作用可能不明显，但在次级治疗波，治疗波，激流大量使用的PVP环境时，这个天赋的作用就很可观了。

大地之盾：1/1级，用一层大地之盾保护目标，使其有30%的几率忽略打断施法的效果，对目标进行的攻击可以为其恢复150点生命值。该效果每数秒只能出现一次，共可生效10次。大地之盾持续10分钟，同一时间内只能给一个目标施放大地之盾。，地盾虽然受到净化天赋

的影响，但只对加出了净化天赋的恢复萨满本身有效。地盾有爆击治疗效果，但不触发先祖治疗。

强化大地之盾：2/2级，使你的大地之盾的可消耗次数增加2次，治疗量提高10%，配合增强天赋里的“强化护盾”，大地之盾的治疗效果能提高比较多。

波涛汹涌：5/5级，在你施放治疗链或激流之后，你的治疗波或次级治疗波有100%几率获得施法时间缩短30%的效果。另外，你的治疗波受到的治疗效果加成提高20%，你的次级治疗波受到的治疗效果的加成提高10%。，新技能；原本只有治疗链能触发时比较脑残，现在激流也能触发就实用多了，激流之后+缩短30%时间的治疗波+治疗链可以吞噬激流，短时间内能提供很高的治疗量，无论PVE还是PVP中救急效果都十分强大。无怪乎技能名字为“波涛汹涌”。

激流：1/1级，为一个友方单位恢复639到691生命值，并在15秒内继续恢复665点生命值。在15秒内，你对该目标直接施放的下一个治疗链将会吞噬这个治疗效果，并使治疗链的治疗效果提高25%。6秒时间冷却，原本的灵魂连接技能取消后，瞬发+有持续治疗效果的技能“激流”给予了恢复萨满；虽然萨满的反控制能力还是一塌糊涂，但多了激流，多了瞬发的治疗手段，机动能力得到很大程度提高，想要打断恢复萨满的治疗要困难多了。PVP中的恢复萨满看来更坚挺了。

3.元素系

传导：5/5级，使你的震击、闪电箭和闪电链所消耗的法力值减少10%，作为起始过路天赋，这是个相当不错的选择。它对于萨满的几个主要的法术攻击手段的法力利用比有了不错的提升。无论是主修元素或者是辅修，都值得推荐。2.3之后，如果你觉得作为增强萨满，你的震击消耗还不够低，也可以考虑选择。

震荡：5/5级，使你的震击、闪电箭和闪电链所造成的伤害提高 5%，拥有一定法伤属性的情况下，这是个锦上添花的天赋，作为第一层天赋，它也不算太坏。无论元素还是增强天赋，这5点价值都很高。

烈焰召唤：3/3级，使你的火焰图腾所能造成的伤害提高 15%，熔岩爆裂造成的法术伤害提高6%，新技能，熔岩爆裂给元素系带来了新的变化，除了自然法术外，元素萨满还可以使用火系法术作为其主要攻击手段之一。

元素防护：3/3级，使你被火焰、冰霜和自然系法术击中时所承受的伤害降低 10%，过路天赋；如果你在副本中经常受到冰火自然等AOE法术攻击，那可以点上这3点；PVP里么，打法师时也不错。

元素浩劫：3/3级，你的攻击性法术在造成致命一击后令你的近战攻击致命一击率提高 9% ，持续10秒。，原来在第4层现在移动到了第2层；点这个天赋的主要是增强萨满。

回响：5/5级，使你的震击法术的冷却时间减少 1 秒 ，PVP中也许作用还不错。

元素集中：1/1级，使你施放任何火焰、冰霜或自然系的伤害性法术产生致命一击之后进入节能施法状态。这个状态可以使你的下2个伤害性法术所消耗的法力值减少40%，元素系关键天赋之一，严重影响着元素萨满的装备选择观念----爆击能同时给予续航和提高输出能力的好处，何乐而不为呢。

元素之怒：5/5级，使你的灼热图腾、熔岩图腾、火焰新星图腾，以及火焰、冰霜和自然法术的致命一击伤害加成提高100%，使你的法术爆击的伤害由150%提高到了200%，元素必出天赋。

强化火焰新星图腾 ：2/2级，使你的火焰新星图腾激活所需的延迟时间减少2秒，火焰新星图腾有100%几率使所有受到该图腾伤害的目标昏迷2秒，这个天赋测试时来回修改了几次，最后还是可以昏迷2秒，给元素萨满面对近战时多一点控制手段。

风暴之眼：3/3级，使你在施法闪电箭，闪电链，熔岩爆裂和妖术时，因受到伤害而承受的施法延迟时间缩短70%，元素萨满也终于有了防打断天赋，PVE还是PVP都十分有用。

风暴来临：2/2级，使你的闪电箭，闪电链和熔岩爆裂的射程延长 6码 ，雷霆风暴的作用范围提高20%，高射程能提供高生存，何况它还能扩大雷霆风暴的作用范围。

雷霆风暴：1/1级，使你的闪电箭，闪电链和雷霆风暴的爆击几率提高 5% ，和原来的“元素之怒”互换了一下位置。

冷酷风暴：5/5级，每5秒钟为你回复相当于智力值 10% 的法力值。在战斗中仍可保持此效果，一定程度上缓解了元素输出的续航问题，不过需要5点天赋点还是多了点。

元素精准：3/3级，使你的火焰、冰霜和自然系的法术命中目标的几率提高 3% 并减少其造成的威胁30%，元素萨满从天赋中获得命中加成减少，装备上需要比以前的命中了；不过减仇恨效果提高到了30%，DPS上限可以打得更高些了。

闪电掌握：5/5级，使你的闪电箭和闪电链的施法时间减少 0.5秒 ，元素专修萨满的必修天赋，对闪电法术DPS极大提升。

元素掌握：1/1级，激活之后，你的下一个火焰、冰霜或自然法术有100%的几率造成致命一击，且法力值消耗降低100%，和自然迅捷配合，元素萨满的可控爆发，也即是元素萨满的看家三板斧。

元素护盾：3/3级，使你受到近战和远程致命一击的几率降低6%，如果你长期混迹PVP，这是个非常的天赋。

元素之誓：2/2级，你的法术爆击使得你身边100码范围的小队或者团队成员获得元素之誓效果，法术暴击率提高5%，持续15秒，看起来很美，其实25人RAID中不会缺少平衡德，而这个与枭兽光环不叠加；除非你们团队没有鸟德，你就点这个天赋吧。

闪电过载：5/5级，使你的闪电箭或闪电链有 20%的几率对同一目标施放第二个相同的法术，伤害为50%，不需消耗任何法力值。，TBC里元素萨满的强劲DPS的原因之一，也是元素萨满区别其他法系DPS的标志技能之一。

星界转换：3/3级，当你受到昏迷，恐惧或沉默效果后，你进入星界界面，在昏迷，恐惧和沉默效果期间受到的伤害降低30%，相当于小被动弱化版盾墙，提高元素萨满的生产能力，PVP爱好者必加。

天怒图腾：1/1级，在施法者身边召唤一个拥有5点生命值的天怒图腾，它可以使自身周围半径40码范围内的所有小队和团队成员的法术能量提高100点，法术暴击率几率提高3%，持续5分钟。，元素萨满的特色图腾，不错的团队辅助能力。

熔岩涌动：3/3级，使你的烈焰震击射程延长15码，熔岩爆裂的爆击伤害加成提高24%，大大提高了元素萨满火焰技能的伤害。

风暴大地与火焰：5/5级，使你的闪电链的冷却时间缩短2.5秒，地震术的射程延长5码，烈焰震击的持续伤害提高50%，闪电链的冷却时间减少，可以释放更多的闪电链了，对DPS幅度可观；烈焰震击伤害的提高也使其DPS价值不在只是作为熔岩爆裂的引导技。另外截稿前得到消息这个天赋还会稍微BUFF一下，并增加一个新天赋提高元素DPS。

雷霆风暴：1/1级，你召唤一道从天而降的雷霆为你灌注能量，并攻击周围半径10码范围内的所有敌人。你恢复8%的法力值，所有被攻击的敌人受到551到629点自然伤害并被击退20码。45秒冷却时间。
等级2：需要等级70，1074到1226伤害。
等级3：需要等级75，1226到1400伤害。
等级4：需要等级80，1450到1656伤害。
这是WLK元素萨满的招牌技能，偏PVP向，击退20码的距离除了控制距离的实用性外，也十具观赏性，在悬崖等地方使用会有更佳效果。

五、综述及天赋选择

通过上面介绍，萨满的总体情况是，PVE方面都各多了新的技能/天赋，极大的改变原有的输出，治疗方法，PVP方面多了一个控制技能妖术，控制能力比以往有所加强，但反控制能力还是一样的疲软，没有反控制手段下的生存能力自然也不会太如意。

1.主增强天赋：

WLK中，装备上的法术命中爆击等与物理的命中爆击统一后，增强萨满算是从其中收益最大的职业。主增强天赋下，副天赋现在必然是要选择元素天赋。漩涡武器特效叠满后，目前研究都是以瞬发闪电箭的DPS 性价比最高，所以天赋总体选择是尽量能兼顾提高物理攻击DPS和法术伤害的天赋点。

元素天赋中的“元素浩劫”法术爆击后能提高9%物理爆击，团队中这个BUFF基本上可以长期保存；元素天赋中的“元素之怒”的5点也是必然要点的，可以使得增强萨满的法术技能获得200%爆击效果。以上元素天赋花费15点，剩下的56点投入到增强天赋中还略显不足，与DPS有关的天赋都点上，关于生存方面的先不点，最后PVE向的增强天赋点大致如右图，



闪电之盾是放弃的了；增强天赋树还是比较臃肿，加完与DPS有关的天赋后，一些比较PVP向的天赋完全没有点数再进行投入了。

2.主恢复天赋：

在主恢复副增强的天赋中，恢复萨满一共可以获得14%的爆击，加上团队中的5%--8%爆，和装备上的爆击，恢复萨满达到30%以上的法术爆击相当容易，恢复萨满走爆击路线完全可行。当治疗法术爆击后，可以得到“先祖坚韧”效果，可以触发“先祖复苏”，还可能以消耗一颗水之护盾提高自己续航。而如上面的天赋分析，51点的激流天赋，无论在PVE还是PVP，当情况险恶时都能立马给予治疗，再在“波涛汹涌”+“潮汐之力”天赋的配合下，再大的危急情况，恢复萨满都发挥自己的巨大力量；“灵魂净化”技能进一步加强了恢复萨满的解DEBUFF能力，可以解除魔法

/诅咒/毒，只有魔法可以难倒了。

具体天赋加法可以参考下图：

增强系主要是出到雷霆猛击 5点，其他的点恢复系，关于加强治疗的都点上，减仇恨以及个人生存方面的天赋则略过不计了。



3.主元素天赋

元素天赋下主要是围绕进一步加强闪电法术，和提高熔岩爆裂的伤害为主，点完与这2者相关的，还略有盈余点数可以点一些在生存天赋上，比如“星界转换”啊，瞬狼啊等天赋都可以点出来。下面是个比较倾向PVE 的元素天赋加法



以上，关于《巫妖王之怒》80级萨满的天赋及技能相关介绍完了。热爱萨满的玩家们可以在CWOW开放WLK后再仔细体味，发掘；迫不及待的话有条件也可以先去台服体验哦，不过最近台服排队都排得人山人海，我等山野闲人还是慢慢等待CWLK吧。

希望以上的天赋技能介绍能给你的游戏带来一点还算有益的帮助：）。

最后感谢GAMESPOT网站上Diablohu 的资料相助，还另外特别感谢我的游戏工会里的某位大丫头，感谢她raid前raid 中raid后陪伴我一齐海侃胡扯的时光。

4.萨满相关铭文

①元素相关铭文

闪电链铭文：你的闪电链可以额外攻击一个目标（大）

熔岩奔腾铭文：你的“熔岩奔腾”技能受到法术强度的加成额外增加10%（大）

地震术铭文：施放地震术后产生的公共CD从1.5秒降为0.5秒（大）

火焰新星图腾铭文：提高爆炸影响范围2玛（大）

烈焰震击铭文：增加你“烈焰震击”技能的持续时间6秒，使用“熔岩冲击”不会消耗烈焰震击（大）

火舌武器铭文：火舌武器带来额外2%法术爆击（大）

元素掌握铭文：减少你“元素掌握”技能的冷却时间30秒（大）

冰霜震击铭文：冰震的减速时间增加2秒（大）

闪电箭铭文：闪电箭减少10%法术消耗（大）

②增强相关铭文

火元素铭文：火元素图腾冷却时间减少4分钟（大）

熔岩打击铭文：当你使用“火舌武器”时你“熔岩打击”的伤害额外增加10%（大）

闪电盾铭文：闪电盾伤害增加20%（大）

风暴打击铭文：风暴打击带来的自然伤害加成提高8%（大）

风怒武器铭文：风怒武器触发时附加的攻击强度增加40%（大）

星界传送铭文：你的星界传送的冷却时间减少2.5分钟（小）

幽灵狼铭文：当处于幽灵狼形态下时，每5秒恢复1%生命值（小）

复生铭文：复生后的1分钟内,所有属性提高5%（小）

水下呼吸铭文：你的水下呼吸不再需要施法材料（小）

水上行走铭文：你的水上行走不再需要施法材料（小）

③增强相关铭文

治疗链铭文：治疗链可以额外治疗一个目标（大）

大地治愈武器铭文：触发HOT的几率提高5%（大）

治疗之泉铭文：治疗之泉图腾效果增加20%（大)

治疗波铭文：当你用治疗波治疗别人时，你也将受到20%的治疗（大）

次级治疗波铭文：如果对方身上有你的大地之盾，你的次级治疗波效果增加20%（大）

法力潮汐铭文：法力潮汐图腾每跳将使得队友获得额外1%的法力值（大）

水盾铭文：提高你的水盾被动回蓝量30%（大）

水盾铭文：增加你的水盾的水球数1个（小）

潜行者新天赋技能解析

一、综述

WLK的能量回复机制发生了改变，能量值会实时的更新，即每0.1秒能量值会回复1点，而不再是每隔2秒回复20点。这无疑是好事，能很好的避免个别不够能量打断施法，而下一刻正好恢复20点的情况，不过对某些用插件掐时间在刚好要回能前偷袭，造成起手多20能量的玩家算小小的削弱。至于制毒取消变NPC买毒，对玩家来说简单许多，而NPC也可以多赚点外快。

WLK前期盗贼遇到的问题和TBC一样——副本输出不高，很多需要跑位，会旋风斩的BOSS限制了盗贼的发挥，不过相信这只是暂时问题，作为DPS的标杆，盗贼会回到他应该占有的位置。而PVP方面盗贼仍然优秀，只有新增职业DK、圣骑士能与盗贼平齐处于第一集团。

二、新增技能及部分技能修改说明

1.刺杀

技能	消耗	射程	施法时间	冷却时间	学习等级
强风震击	25	近战	瞬发	1分钟	20级

说明：缴除敌人的所有武器、盾牌或其它手中持有的装备，持续10秒。

技能	消耗	射程	施法时间	冷却时间	学习等级
血之饥渴	30	自己	瞬发	无	天赋学习

说明：使你激怒，造成的所有伤害提高3%。如果在受到流血效果影响的情况下使用，则尝试移除流血效果，并返还15点能量值。这个效果可以叠加最多3次，持续30秒。

技能	消耗	射程	施法时间	冷却时间	学习等级
血之饥渴	30	自己	瞬发	无	天赋学习

说明：使你激怒，造成的所有伤害提高3%。如果在受到流血效果影响的情况下使用，则尝试移除流血效果，并返还15点能量值。这个效果可以叠加最多3次，持续30秒。

2.战斗

技能	消耗	射程	施法时间	冷却时间	学习等级
刀扇	50	–	瞬发	10秒	80级

说明：立即向周围半径8码范围内的所有目标掷出两把武器，造成100%的武器伤害。

技能	消耗	射程	施法时间	冷却时间	学习等级
杀戮盛筵	无	10码	瞬发	2分钟	天赋学习

说明：在10码范围内的多个敌方目标之间快速移动，每0.5秒使用两把武器攻击一个敌人，总共进行5次攻击。可以多次攻击同一个目标，但是不能攻击隐形或潜行的目标。

3.敏锐

技能	消耗	射程	施法时间	冷却时间	学习等级
嫁祸	15	20码	瞬发	30秒	75级

说明：你选定的小队或团队成员成为嫁祸的目标，你在接下来的6秒内进行的所有攻击和行动所产生的威胁值都转移给该目标。另外，在此期间，该目标造成的所有伤害提高15%。

技能	消耗	射程	施法时间	冷却时间	学习等级
暗影之舞	无	自己	瞬发	2分钟	天赋学习

说明：立即进入暗影之舞状态，无论是否潜行都可以使用闷棍、锁喉、伏击、偷袭、预谋、搜索和解除陷阱技能。

三、新增天赋和部分修改天赋说明

1.刺杀系

①修改内容

剧毒：由5点天赋变成3点，现在增加的毒药伤害依然是20%，但是驱散抵抗率变成了30%，原来是40%

健步如飞：变成减少移动限制技能的持续时间15%/30%（原来是增加5%/10%的抵抗），加速不变。

毒药大师：变成3点，你对中毒目标爆击提高1%/2%/3%，你的中毒时间减少17%/34%/50%。

勇气衰竭：现在是减少所有伤害，原来仅仅是物理。

②新天赋：

沥血：5点，提升你的绞喉和割裂伤害10%/20%。

致命意图：31点，当你对目标施放一个速效、致伤或者麻痹毒药后，你有50%/100%几率造成致残毒药效果。

狡诈之毒：35点，提升你的致命速效毒伤害10/20%，额外的，当受你毒的目标被治疗，有50/100%几率让治疗者也中毒。

会心攻击：40点，你的近战爆击有33%/66%/100%几率让你获得2点能量。

栽赃嫁祸：40点，队伍或团队成员格档、躲闪或招架后你的连击技致命一击概率提高2%/4%/6%，持续8秒

切中要害：45点。你的剔骨和毒伤技能有20/40/60/80/100%几率刷新你的切割持续时间，按5星计算切割时间。

鲜血渴望：51点，30能量，瞬发无CD，陷入狂怒，提升3%的伤害，如果使用时盗贼身上流血技能存在，那么盗贼可以移除流血效果并返还15能量，最多叠加3次持续30秒。

2.战斗系

①修改内容

副手武器专精：移到第一层。

还击：现在不再缴械！但是降低目标20%的攻击速度

钢铁意志：在昏迷和恐惧效果影响时受到的伤害降低15%/30%

②新天赋

卑劣优势：40点，当你躲闪一次敌人的攻击后你获得不公平的优势，反击对方造成主手武器50%伤害，每秒最多发动一次。

狠毒战斗：40点，攻击强度提高2%/4%，你的毒药效果可让目标受到的物理伤害提高1%/2%

欺压弱小：45点，当目标的生命值低于你的生命值的时候（按照百分比计算），你的暴击伤害增加4/8/12/16/20%

屠杀盛宴：51点天赋，迅速潜入阴影中并对10码内的所有敌人发起攻击，从一个敌人到另外一个敌人，每0.5秒使用双手的武器同时发动一次攻击，当造成5次攻击后结束。你可以对同一个目标发动多次攻击。无法集中隐形或潜行中的目标。2分钟冷却。

评定：战斗系的修改多是小修小补，看来BLZ也认为战斗系的天赋已经趋于完善，不过战斗系新增的内容却大多在PVP方面有很大的优势（当然弱肉强食那点，对于BOSS战后期的作用是很明显的，多多搞好自己团的治疗的关系把=.=，你的DPS很大可能上取决于他们是不是爱给你刷满血），缓刑解决了战斗系的生存能力问题（没有强大的瞬时爆发和强大的生存能力的战斗贼，一个缓刑带来的PVP变化是很明显的），至于屠杀盛宴......好吧...俺们不谈论行不，我都觉得不可思议 。

3.敏锐系

①修改内容

调整：现在有33/66/100%几率当你躲闪一个物理伤害或者抵抗一个法术后获得一星，但是1秒只能最多获得1星。

预谋：预谋的星星的存在时间增加为20秒。

装死：现在能触发装死的攻击会把你打成你的生命上限的10%，而且3秒内伤害减免受到韧性决定，最多是90%。

②新天赋

埋伏：35点你的伏击有50/100%几率使得目标的近战和远程攻击速度降低20%，移动速度降低70%，持续8秒。

道亦有道：40点，你的小队当中有任何成员的物理攻击、法术、治疗打出爆击后，你都可以有33/66/100%的几率获得1星。每秒最多发动一次。

诡计：40点，缩短嫁祸和扰乱冷却时间5/10秒，预备的冷却时间2.5/5分钟

暗影刺杀：45点减少你的伏击/背刺的能量消耗3/6/9/12/15，出血能量消耗1/2/3/4/5

暗影之舞：51点，9秒内无视潜行状态，皆可使用原本潜行状态下才能使用的技能，2分钟冷却。

4.总结

刺杀：拆卸确实很强，连普通缴械无用的盾牌、远程武器都能卸掉，盗贼对付带盾职业也有招了。

天赋方面PVE有较大加强，但实际上却是战斗的副手武器专精下移使得主刺杀也可使用战斗系的优秀PVE天赋。仍然在加强毒药，毒药对伤害的加成，切中要害带来的免费切割，使得刺杀系可以在PVE上与战斗系并论。最后的鲜血渴望，虽然很多人比喻成50级绿饰品“丝瓜”，但盗贼实际上非常需要这个技能，WLK前只有流血效果是贼无能为力的，闪避+暗影斗篷+鲜血渴望，几乎可以无视任何伤害。但这是个pvp技能，用在刺杀51点确实有点不够格。

①战斗系

刀扇是War3守望者的技能，盗贼唯一的AE技能，伤害也不低，10秒CD也可以接受，反正盗贼不是主要的AE职业，鉴于AE职的高死亡率，盗贼可以感到欣慰。

天赋：盗贼终于可以辅助团队了：一个是敏锐系的嫁祸技能，一个是战斗系天赋狠毒战斗，受毒药影响的目标受物理伤害提升1%/2%，少了点，但也是个良好的开端。卑劣优势可以在坐骑上发动，也能算是骑兵了。欺压弱小在团队中通常是可以保持存在的，效果也不差。屠杀盛宴就有点奇怪了，算个AE技能，CD长点。或许在2、3人对打时可以用来爆发，转为PVP准备，只是战斗本是PVE天赋，多这个PVP技能是在莫名其妙。

②敏锐系

嫁祸其实和猎人的误导差不多，但其实猎人误导通常用来开怪，怪物仍会先看猎人一眼。盗贼用嫁祸开怪的话，比较危险。用来在战斗中提高坦克仇恨的话，外加15%伤害加成，应该是不错的技能。而且，作为辅助团队的象征，这个技能非常重要。

天赋：敏锐没有继续加强盗贼的生存能力了，或许暴雪认为已经足够了。所有的天赋基本在加强盗贼的伤害爆发能力，通过埋伏附加的伏击后控制效果，暗影之舞开动下连续的伏击在pvp里是非常强的，这也是3系相对较好的终极天赋。道亦有道也是非常好的天赋，但是不可控，会稍微有点麻烦。



“巫妖王之怒”中，增加了不少的副本，增加的副本虽多，也挡不住玩家的脚步。“巫妖王之怒”推出不久，各副本中的众多Boss就依此倒在玩家脚下，这是他们的宿命……

当然，这部分玩家毕竟是少数，绝大部分的玩家还在把自己的人物练到80级，还在耐心地熟悉早已面目全非的天赋树和技能。对于更多的国服的玩家来说，现在还处在望梅止渴的阶段。基于这个原因，我们本次的副本攻略基本是流程性质的。配合这次资料片新推出的“成就系统”，在攻略中，又着重讲了如何实现在副本中可以完成的“成就”。

装备掉落部分，我们已经得到了简单的列表，不过从实用性、译名翻译的不准确性和篇幅等多方面的考虑，本次只好舍掉了。

此外，我们把冬拥湖、远古海岸战场及达拉然下水道、勇气之环竞技场的简介和入门心得放在本部分的最后供大家参考。

新副本及战场详解攻略

《巫妖王之怒》新副本详解攻略

巫妖王之怒中的副本不管是普通还是英雄模式几乎都不需要钥匙，副本中的怪物大多是2-3个一组，偶尔有4个一组。强力的怪物都是单独的，大群的怪物主要都是可以轻松AoE掉的非精英怪。现在所有坦克职业都可以轻松拉住多个怪物，在绝大多数情况下根本不需要考虑CC（变羊等对怪物的控制）的问题，打起来更轻松。不过英雄模式下还是要小心，最好至少有一个CC，除非是特别强力的队伍。本攻略主要针对英雄模式。

一、乌特加德城堡（Utgarde Keep）

地点：嚎风峡湾中部

介绍：跟地狱火堡垒一样，选择在嚎风峡湾登陆的玩家在诺森德看到和接触到的第一个副本。城堡目前开放两个分支，同名的乌特加德城堡是第一个分支，从正门进去就会看到入口；另一个是乌特加德之巅，入口位于城堡背面的平台上。

副本1：乌特加德城堡（Utgarde Keep）

建议等级：70-72

相关成就（普通）：乌特加德城堡

相关成就（英雄）：英雄模式：乌特加德城堡、加些冰块、冰冻废土的勇士

攻略：开始的走廊上要注意两边走动的敌人，如果正好在他走到中间的时候拉就会把两侧的敌人都惊动。之后会来到第一个房间，看到的景象很特别，中间柱子处喷出几道火焰把房间隔成几个区域，只要顺逆时针方向前进，每消灭一队敌人就会消除旁边的火墙，这样最后会到达出口处，旁边还有一队敌人可以跳过，但是如果你估计等下会团扑需要跑回来的话，那最好还是打掉他们消除最后一道火墙。接下来的厅里是1-2个维京人带始祖龙的组合，只要靠着厅的一侧到出口处，不需要全部清掉。出去后很快就来到第一个首领所在的房间，先把四个小怪拉过来解决掉，不用担心，王子不会一起过来。

首领：凯雷塞斯王子（Prince Keleseth）
等级：81（英雄）



生命：417K（英雄）
类型：人类

王子主要发射暗影箭攻击，还不时会用“冰霜墓穴”冰住随机成员，持续20秒，每秒造成400点伤害，其他队友可以把冰霜墓穴打掉来解除。另外他还会召唤几个血不多的骷髅，它们的攻击会给目标造成“衰老”效果，降低力量100点和移动速度30%，很容易杀死，但是被杀死后王子很快就会复活它们。

英雄模式下有相关成就“加些冰块”，要求在不击碎任何冰霜墓穴的情况下击败王子，其实这个技能造成的伤害不难治疗，测试时我们根本没注意到有人被冻住，糊里糊涂就完成了成就。关键是这个技能是随机使用，可能会对坦克或治疗者使用，如果要完成成就，队伍组成上就要考虑到这一点而保证有人可以在需要时担任辅助坦克或治疗。还有这项成只是要求“不击碎冰霜墓穴”，经过试验，自己使用冰箱、无敌、PvP饰品、人类种族天赋等都可以解除而且完成成就。

继续前进会在一个楼梯口看到一对的首领。

首领：控制者达尔隆（Dalronn the Controller）
等级：81级（英雄）
生命：208K（英雄）
类型：人类

首领：建筑师斯卡瓦尔德（Skarvald the Constructor）
等级：80级（英雄）
生命：201K（英雄）
类型：人类

这一战必须同时与这两个首领战斗，控制者达尔隆会对随机目标发射暗影箭，会给目标上“虚弱”效果降低移动、攻击和施法速度。建筑师斯卡瓦尔德需要坦克抗住，他经常会冲锋随机目标，威胁比较大。当其中一个首领先死掉以后就会变成幽灵，仍然拥有同样的技能，而且无法被攻击，一直持续到另一个首领死掉为止。他们之中只有一个掉落装备，先杀谁并没有差别。一般都是先杀控制者达尔隆，因为他本来就是乱发暗影箭的。

接着上楼梯就会来到室外，消灭一些小怪，通过一道桥尽头是一个圆形的平台，站着最后的首领。

首领：掠夺者因格瓦尔
等级：80级（英雄）
生命：239K（英雄）

类型：人类/亡灵

第一阶段与人类形态的掠夺者因格瓦尔战斗，坦克应拉着他朝向外侧，他会顺劈，盗贼萨满等近战DPS要小心。他还会使用3秒施法时间的猛击，对前方10码扇形区域内的目标造成1万3到1万6伤害，这期间他不会转身，攻击的区域非常窄，坦克必须在他施法时侧移躲开。另外类似于屠龙者格鲁尔，他会不断获得“激怒”效果，每次提高个头和伤害5%，最多叠加到50次，DPS要拿出全力。另外所有施法者都要注意，当他施放惊人怒吼的时候停止施法，这个技能施法时间2秒，对60码内所有目标造成2千多伤害，而且打断施法，封锁该系法术6秒。



杀死掠夺者因格瓦尔后，Annhylde the Caller出现将他复活，进入第二阶段，与亡灵形态的掠夺者因格瓦尔战斗，等级和生命值与第一阶段的相同。这个阶段它会施放黑暗猛击，同样是3秒施法时间，对前方10码扇形区域内的目标造成8千多到1万1的暗影伤害，但同时还对所有人造成2千多暗影伤害并且击倒2秒，这样坦克如果被击中就无法及时得到治疗。他还会对目标使用灾祸打击，除了造成物理伤害外还加上一个10秒的诅咒，对被诅咒者的直接治疗会使治疗者受到1千左右暗影伤害，要注意解除。他还会向随机目标投掷战斧，斧头会在原地旋转10秒，每秒2千多伤害，要注意躲开。这个阶段他还会使用恐怖吼叫，同样是2秒施法，对60码内所有目标造成3-4千暗影伤害，打断施法并封锁该系法术8秒，同时给目标叠加减益效果，提高受到的暗影伤害5%，最多可以叠加40次。

掠夺者因格瓦尔是“冰冻废土的勇士”成就要求杀死的目标之一。分赃结束后大家可以转身沿路走到尽头，那里有个坑可以跳下去，下面是水池，然后再跳下一个坑，就会回到副本入口处。

副本2：乌特加德之巅（Utgarde Pinnacle）

建议等级：80

相关成就（普通）：乌特加德之巅

相关成就（英雄）：英雄模式：乌特加德之巅、冰冻废土的勇士、天灾巨人、我们都爱斯卡迪、短命斯卡迪、弑君者

攻略：进副本后会看到Brigg Smallshanks，他提供2个任务：

“Junk in My Trunk”：在副本内收集一些珠宝，沿途会看到很多闪光的东东就是了。

“Vengeance Be Mine!”：杀死副本最后首领伊米隆国王。

第一个房间里金光闪闪，是堆满金银财宝的宝藏室，站在财宝上面的是一些非精英的骷髅，中间路上有些人型怪和单个的憎恶，如果不想打可以贴着右侧到出口处。出去后是一条积雪长廊，通过后下了楼梯会看到一个祭坛，刚好撞见巫妖王创造出一个新的女妖席瓦拉·索格蕾。房间角落的小怪不需要清除。

头目：席瓦拉·索格蕾（Svala Sorrowgrave）

等级：80级

生命：315K

类型：亡灵

开始阶段祭坛旁边的火盆会射出火球，4千点伤害。打了一会儿她会飞到空中，随机地将队伍一个成员放在祭坛上，出现三个1万多生命的巫师将其控制住，同时召唤出一把剑缓慢下降。这时候大家要尽快把三个巫师打掉让那个同伴重获自由，然后迅速离开祭坛。如果DPS很强的话，期间远程DPS可以继续攻击头目，由坦克和近战打掉巫师。当剑接触祭坛时会产生较高的范围伤害。之后头目会降落，这样重复。

英雄模式下与席瓦拉·索格蕾相关的成就有“天灾巨人”，要求在这一战中强迫席瓦拉·索格蕾杀死一个天灾巨人。在这个房间的一角就有一个天灾巨人，可以在开战前先拉巨人，打到剩下约2万多的血，然后开始首领战，坦克把它们扛在靠近祭坛的地方，在剑下降的时候不要移开，这样剑接触祭坛时造成的AoE伤害就会把它杀死，轻松达成。

穿过旁边的通道，上楼梯就来到战利品陈列厅，这里摆着几具动物的标本。准备好以后点击旁边的发生器开始第二场首领战。

头目：戈托克·苍蹄（Gortok Palehoof）

等级：82级

生命：431K

类型：人类

点击发生器以后就会出现一团红光，随机地飞到前面四个标本面前激活它们，打败一个以后有很短暂的时间脱离战斗可以喝水，但复活多半是来不及的，很快就要面对下一只动物。四只动物当中，犀牛会践踏和随机冲锋，攻击较狠；熊怪会恐惧和连环闪电，威胁较大；狼人的攻击速度很快；沙虫会向全体喷毒液，还会召唤一些非精英虫子。这四只动物的生命值都是134K，都打败后就要面对戈托克·苍蹄，它的光环每隔一会儿给大家叠加减益效果，每次减少生命值上限1000点。另外还会投掷长矛造成“刺穿”效果，每3秒3000点伤害。开始时刺穿的威胁不大，但当大家生命值上限都不多的时候就很致命了。这战就是DPS竞赛，不过只要前面不减员一般没问题。

战斗结束后先不要出去，准备好以后再贴着右侧墙壁到外面的长廊开始处，会看到第三个首领残忍的斯卡迪，走上前时他会跳上飞龙坐骑格拉乌弗飞走。这条走廊属于快速刷新通道，不断有3-4名的精英怪从尽头处冲过来，不过虽说是精英，生命值只有2万5，攻击也不强。在不断清怪前进的过程中，还要密切注意走廊尽头，会看到格拉乌弗飞到那里（接近时会看到提示说格拉乌弗进入鱼叉枪的射程），它会停下喷出气息，气息会在长廊的左半边或

右半边铺上一道冰地毯，被喷到或踩上去都会造成大量伤害。接近尽头时就更要密切注意，只有很短的时间来作出反应。到了尽头后，怪物仍然会持续刷新，他们会掉落鱼叉在地上，需要有人捡起来，等看到提示说格拉乌弗进入鱼叉枪射程的时候，点击旁边的鱼叉枪发射出去，可以对格拉乌弗造成伤害，几次发射可以将它干掉，残忍的斯卡迪就会跳下来，这时小怪才会停止刷新。

与这个快速刷新走廊以及接着的首领战有关的英雄模式成就有“我们都爱斯卡迪”、“短命斯卡迪”。前者要求在通道事件触发后的3分钟内击败残忍的斯卡迪，后者要求在格拉乌弗飞过一次的周期中将其射死，然后击败残忍的斯卡迪。基本上这两个应该同时完成。一般都是这样做的：先开始事件打小怪收集5把鱼叉，坦克和治疗以外的三个人各拿1-2把，然后退出通道，这个事件就会重置，首领重新刷新。然后再次开始，快速挺进到尽头，把小怪全部AoE掉，如果有把握的话，与此同时可以在格拉乌弗飞过时三个人使用不同的鱼叉枪连续发射，将它一次射死，坦克拉住首领，大家消灭剩余的小怪，然后尽快击败首领。也可以先不使用鱼叉，AoE掉小怪以后等一轮，在格拉乌弗下次飞过时再射击。



首领：残忍的斯卡迪（Skadi the Ruthless）
等级：82级
生命：431K
类型：亡灵

坦克要在残忍的斯卡迪跳下来以后迅速拉住他。其他人先把剩余的小怪解决，斯卡迪有威胁的技能就只有一个，他每隔一会儿就会使用旋风斩，一边旋转一边逼近随机的目标，对周围目标每秒造成4-5千伤害，但是同时速度降低50%，所以很容易躲开，包括坦克在内大家都要躲远。等他停下来后再上前扛住。

英雄模式下残忍的斯卡迪会掉落他的坐骑，280%飞行速度的蓝色始祖幼龙的缰绳（Reins of Blue Proto-Drake），几率不明，可能跟其它很多掉落坐骑一样是1%。

接下来的房间有一种通灵师要注意，群体暗影箭造成5千多伤害，如果放任他们施法瞬间就会团扑。这里需要控制，或者打断施法集中火力快速干掉，他们的血不多。下了残破的楼梯，通过洞口可以看到外面有个4人组，其中包括两个通灵师，还有一个巡逻队在旁边走动。可以看准时机先把巡逻队拉过来解决。这之后就是国王所在的大殿了，有个3人组可以先解决，不会惊动首领。

首领：伊米隆国王（King Ymiron）
等级：82级
生命：566K
类型：亡灵

开始阶段只是简单的战斗，只要注意国王会对自己施放“灾祸”，2秒施法，持续5秒的魔法效果，当国王有“灾祸”效果时，每次受到攻击都会对周围的所有目标造成1千5左右伤害。当生命值降到80%、60%、40%和20%的时候国王会使用“鬼灵的尖叫”，令全体人员都因为畏惧而无法行动数秒（人类可以使用种族天赋，法师可以闪现等来解除，多争取几秒的DPS时间），然后他会跑到一处小船边召唤出鬼魂，不同的鬼魂会给他不同的力量，每次获得的力量都是随机的，大多都没什么威胁，值得注意的只是其中一种力量是他会召唤出几个晶球，会迅速对周围的人造成大量伤害，包括坦克在内大家都要注意躲开。

相关的英雄模式成就有“弑君者”，要求在队伍中无人触发灾祸效果的情况下击败伊米隆国王。这就要求所有队员都很小心，一旦发现国王开始施放“灾祸”就停止攻击。另外该效果记得可以被驱散或者偷取，没试过不知道那样算不算。总之小心点很容易完成。伊米隆国王也是“冰冻废土的勇士”要求杀死的首领之一。

击败国王后旁边的门会打开，让大家可以回到宝藏室交任务和快速离开副本。

二、魔枢（The Nexus）

地点：北风苔原西边岛屿Coldarra的中央。

介绍：魔枢是蓝龙之王的巢穴，由三个副本组成。最底层地道里的入口通往入门级5人地下城魔枢，底层平台上的传送门是进入80级5人地下城魔环的入口，再上面与地面齐平的一层，中央的绿色传送门是目前顶级的快速团队副本永恒之眼。

副本1：魔枢（The Nexus）

建议等级：71-73
相关成就（普通）：魔枢
相关成就（英雄）：英雄模式：魔枢、分裂人格、混沌理论、极度冰寒、冰冻废土的勇士。

攻略：进入副本后地图上会看到一个菱形的区域，中央的洞穴是被抓来的红龙，她将是副本最后的首领，目前还无法与之战斗。菱形的西边、北边和东边分别通往三个首领所在的不同区域，这里区域都是连在一起的，喜欢从哪一边开始全凭个人的喜好。

下面就以往西面走来说明。穿过西北边的走廊，进入左边的通道会来到静止大厅，这里有巨大的龙雕像，路上有很多被冰住的人型怪，注意里面包括了一个额外的首领，不要误当作小怪一起拉来打算AoE，先清掉几个小怪再把他拉回来打。

头目：Commander Kolurg
等级：82
生命：337K
类型：人型怪

可以控制或先干掉小怪，这个头目会冲锋和旋风斩，

还会恐惧，近战小心点不要被秒了，此外只要不被恐惧到其它小怪那里就很容易。他不算是正式的首领，该副本的相关成就“魔枢”和“英雄模式：魔枢”只要求杀死其它四个首领，不过他也会掉徽章，有时间就顺手杀了吧。

这里的地上有本书“Berinand’s Research”，是任务“Have They No Shame?”所需的物品。过了这个厅以后路上主要是法系为主的4人组，有个提高施法速度和伤害的Buff法师可以偷取。很快就来到首领所在的圆形平台处。



头目：大魔导师泰蕾丝塔（Grand Magus Telestra）
等级：82
生命：242K
类型：人类

她会一些火系和冰系法术，还会击退，本身威胁很小，但战斗中她会分身两次，每次分出三个镜像，分别使用火系、冰系和奥系法术，火系分身使用灼烧等，冰系分身会使用大范围的暴风雪，奥系分身会将随机目标变羊，还会用时间停止击晕大家2秒。它们可以被控制，而且血都不多，可以集中火力先把奥系的分身干掉。

英雄模式下有个相关的成就“分裂人格”，要求在她每次分身之后，相隔5秒之内击杀她的所有分身，然后击败她。只要分别把三个分身打到较低的生命值，然后AoE掉就可以。接下来会来到一个类似卡拉赞塔顶那样空间扭曲的地方，空中漂浮着一系列的圆盘，这里的敌人主要是蓝龙和一些奥术元素。穿过这些圆盘到地面上以后，再到角落的圆盘上，这里有另一个首领。

头目：阿诺玛鲁斯（Anomalus）
等级：82
生命：431K
类型：元素

也是比较简单的战斗，每隔一会儿阿诺玛鲁斯就会召唤出一个混乱裂隙，混乱裂隙会对周围的队员造成少量伤害，还会不断刷新出奥术元素。有时候会提示阿诺玛鲁斯将能量灌注到混乱裂隙上面，这种情况下它会免疫所有伤害，必须将混乱裂隙打掉才能继续攻击它，或者要等较长的时间。

英雄模式下的相关成就“混沌理论”要求在不摧毁任何混乱裂隙的情况下击败它，这一点就要求治疗足够强力，大家只杀掉奥术元素而不攻击混乱裂隙。该成就目前似乎有Bug，有时候打掉一些混乱裂隙仍然可以达成成就。

穿过这片扭曲区域后是一片水晶树林，这里的怪物有一些非精英的花，单独的大树，还有半人马MM和树人。沿着往东的通道走到尽头，空地上是一个岩石巨人。

头目：塑树者奥莫洛克（Ormorok the Tree-Shaper）
等级：82
生命：431K
类型：元素

简单的“抗住打”的首领战。有几个小的方面需要注意，一是它会朝三个方向吹出三道冰锥，过一会儿这些地方会有冰锥朝上突起，造成伤害并将目标击飞到空中，不要只顾着施法而不看环境，站在那里不移开。还有它会上魔法发射盾，可以反射4次法术攻击，持续15秒，可以等它消失，或者用1级奥术飞弹等低等级低伤害的法术消耗掉。另外它会召唤生命值很少的小花，它们的攻击会缠绕目标，DPS要注意打掉它们，免得有人被缠住无法躲避冰锥。

击败首领后，不需要原路出去，旁边石壁上有个通道，进去跳下去就来到树林的另一头，出去就是红龙的洞穴附近。如果开始时往右走就会先到水晶树林。

现在可以到红龙的洞穴，准备好以后先后点击三个球体放出红龙。

头目：克莉斯塔萨（Keristrasza）
等级：82
生命：512K
类型：龙类

有趣的战斗。有着跟所有巨龙一样的特点：前方吐息、后方尾击，除MT外的人都要尽量站在侧面。特别之处在于它的光环“极度冰寒”，50码内所有人都会得到一个Debuff，每秒造成100点冰霜伤害，攻击和施法速度减缓10%，每2秒叠加1层，可以叠加到9层，解除的方法就是让自己保持“温暖”——移动或者跳跃。坦克可以原地跳跃，其它人需要不断移动。英雄模式下它还会使用“水晶锁链”，类似于法师的霜冻新星，将所有人冰冻在原地10秒，这样无法解除“极度冰寒”，这个技能属于魔法效果，其实这期间“极度冰寒”造成的伤害也不多，但攻击和施法速度减缓会影响DPS和治疗，有办法的话还是要及时驱散。另外就像对付法师的技能一样，也可以通过闪



现、PvP饰品等手段摆脱冰冻。

英雄模式下相关成就有“极度冰寒”，要求在极度冰寒效果不叠加到两层以上的情况下击败克莉斯塔萨，无法自行解除的人就需要有人帮忙驱散。这项成就属于个人成就，只要自己符合条件就可以，对于法师等职业来说超级简单。另外克莉斯塔萨也是“冰冻废土的勇士”成就要求杀死的首领之一。



副本2：魔环（The Oculus）

建议等级：80

相关成就（普通）：魔环

相关成就（英雄）：英雄模式：魔环、分秒必争、资深龙骑兵、红玉虚空、翡翠虚空、琥珀虚空、冰冻废土的勇士

攻略：这是一个与传统模式大不相同的副本，非常新颖和有趣，但难度在诺森德的5人地下城中偏高。进入副本后位于底层外圈的圆环处，途中有多组非精英的雏龙，攻击方式是喷毒液，后面还加上一两只的蓝龙，AoE时要小心，治疗者也要注意。到尽头处通过传送门来到上层南面的一个圆盘上，面对第一个首领。

头目：审讯者达库斯（Drakos the Interrogator）

等级：82

生命：431K

类型：龙类

类似能源舰的第一个头目一样，它会放出很多粉红色的炸弹，被炸到会受到两三千的伤害并被抛起，得到一个移动速度减慢的效果，不是很危险但如果被连续炸到还是会致命。另外它时不时会把所有人传送到身边，这时候大家就要注意躲避炸弹赶紧跑开。

击败头目后监狱中放出了三个龙族的NPC，有趣的地方来了：你需要跟他们谈话取得三种飞龙中的一种，作为坐骑并且利用它们的能力战斗。红色的红玉幼龙是坦克，青铜色的琥珀幼龙是DPS，绿色的翡翠幼龙是治疗者，普通模式下队伍里有标准的一红一绿三青铜即可，英雄模式下就最好有两绿，特别是第一次打的时候。大家可以自由选择飞龙，而且随时可以找这些NPC更换。

注意，成就“分秒必争”要求在击败审讯者达库斯后20分钟内击败最后首领魔网守护者埃雷苟斯，如果打算完成接下来就要抓紧了。不过第一次打最好不好尝试，因为还不熟悉飞龙的战斗模式和首领的特点，如果急于求成反而容易灭团。这个阶段的目标是消灭10个机器人，才能解除防护罩挑战第二个首领。取得飞龙后开始“空战”，消灭附近的蓝龙，然后飞到其它的圆盘处降落，先是西边和东边圆盘，那里各有3个机器人Centrifuge Construct和1个Ring-Lord Sorceress。类似于奥特兰克山谷战场里的将军，机器人在彼此接近的时候会叠加Buff，提高伤害，需要集中火力尽快一一干掉。最后4个机器人分布在中间的圆环处，一个机器人和几个施法者一组。都解决后就可以飞到北面的红色圆盘处，对付第二个首领。

头目：瓦尔洛斯·云击（Varos Cloudstrider）

等级：82

生命：431K

类型：龙类

它的主要技能有两个，一是召唤一条蓝龙在空中朝地面发射射线形成火焰，大家要注意躲避。另外圆盘周围有一些晶球，每次都有几个晶球与首领之间有较细的能量束连结，这些能量束形成一个扇形区域，大家要注意躲离这个区域。过一会儿首领会朝这些晶球充能，对处于包围区域内的所有目标造成8千多点的伤害。之后会逆时针方向换到接下来的几个晶球。这个技能与首领面对的方向无关，坦克也可以围绕首领移动躲开这个区域，或者也可以拉着首领移动，尽量靠近它正在连接的晶球，减小扇形区域的范围，让其他人更容易躲避。之后要飞到更上一层外圈的圆环处。每次攻击第三个首领法师领主伊洛姆时他会放出四个“宠物”然后传送到另一段的圆环处，重复三次。第一次是纳迦、食人魔等，第二次由四种动物组成，第三次是几种元素。都解决后飞到中央的圆环处，这次他就不会再跑了。

头目：法师领主伊洛姆（Mage-Lord Urom）

等级：82

生命：431K

类型：人类

他会不断使用“冰弹”在脚下产生一片冰层，站在上面的人每秒受到几百点伤害并且减速，虽然他脚下几乎永远都会有冰层，坦克仍然应该拉着他不断移动。另外他还会对随机目标放“定时炸弹”，造成奥术伤害并在6秒后爆炸对周围的人造成同样数量的伤害。最需要注意的是类似于赛泰克大厅的最后首领利爪之王艾吉斯，每隔一段时间他会闪现，然后开始施放威力巨大的强化奥术爆炸，施法时间较长，期间大家要赶紧躲在旁边的大石块后面。如果这时有人有“定时炸弹”效果，可以躲在石头后面靠近外围，而其他人就紧靠石头。之后首领会闪现回来，大家要注意跑开。

之后大家要飞到最上层挑战最后首领，这一战是直接在空中进行。

头目：魔网守护者埃雷苟斯（Ley-Guardian Eregos）

等级：82

生命：3875K

类型：龙类

它主要使用一些奥术法术远程攻击，并不时会召唤一些雏龙。骑红玉幼龙的队员需要发射射线攻击，会跳到下一个目标多造成50%伤害，所以会顺便消灭那些雏龙，另外受到伤害后就可以使用闪避，避免所有的伤害，持续几

秒。操纵琥珀幼龙的队员最好商量好轮流使用时间停止，可以对埃雷苟斯造成大量伤害同时抑制它的伤害输出。操纵翡翠幼龙的队员使用类似术士的“生命通道”的技能治疗目标，同时要注意保持给埃雷苟斯上吸取生命的DoT来治疗自己，另外还要保持降低首领伤害25%的Debuff。



在生命值较低时埃雷苟斯会使用位面切换，期间免疫所有伤害但无法攻击和移动，它会召唤出一些球体，大家要注意飞远，一段时间后晶球爆炸对周围目标造成数万伤害，之后回到第一阶段的模式，这样反复。胜利后可以在箱子里取得战利品。

与这个首领有关的有五项英雄模式成就：“资深龙骑兵”、“红玉虚空”、“翡翠虚空”和“琥珀虚空”，它也是“冰冻废土的勇士”成就要求杀死的首领之一。第一项只要打三次英雄模式的魔环，每次选择不同颜色的幼龙即可。后面三项分别要求在小队中无人使用红玉幼龙、翡翠幼龙和琥珀幼龙的情况下击败魔网守护者埃雷苟斯，也就是说分别在没有坦克、治疗和DPS的情况下取胜。“琥珀虚空”是最容易的，红龙的伤害也不低，而且有足够的治疗。“红玉幼龙”就要难一些，因为琥珀幼龙受到的伤害比较高，而且对付雏龙也比较费劲。“翡翠幼龙”是最难的，首领的生命值和伤害都很高，就是连续使用时间停止也无法一口气打掉。不过有个窍门是让一个治疗者不骑龙站在平台上治疗，可以让青铜龙轮流使用时间停止，或者也可以都用红龙，轮流扛首领，轮流接受治疗。

三、艾卓–尼鲁布（Azjol–Nerub）

位置：龙骨荒野西部

介绍：蜘蛛人种族居住的庞大地下城市。跳下坑就会来到集合石处，旁边的NPC处可以接到任务，它们身后就是同名的第一个分支艾卓-尼鲁布的入口，进入旁边的房间，一道墙上的入口就是第二个分支安卡雷：古代王国的入口。

副本1：艾卓–尼鲁布（Azjol–Nerub）

建议等级：72-74级

相关成就（普通）：艾卓-尼鲁布

相关成就（英雄）：英雄模式：艾卓-尼鲁布、冰冻废土的勇士、看着他死、速战速决！、哈多诺克斯的闭门羹

首领：看门者克里克希尔（Krik'thir the Gatewatcher）

相关成就：看着他死——在看守者加什拉、看守者纳尔伊和看守者希尔希克仍然存活的情况下，击败艾卓-尼鲁布的看门者克里克希尔（英雄难度）。

首领：哈多诺克斯（Hadronox）

相关成就：哈多诺克斯的闭门羹——在艾卓-尼鲁布的哈多诺克斯用蛛网封住顶部入口、阻止更多怪物进入之前将其击败（英雄难度）。

首领：阿努巴拉克（Anub'arak）

相关成就：速战速决！——在2分钟内击败艾卓-尼鲁布的阿努巴拉克（英雄难度）。

副本2：安卡雷：古代王国（Ahn'kahet: The Old Kingdom）

建议等级：73-75级

相关成就（普通）：安卡雷：古代王国

相关成就（英雄）：英雄模式：安卡雷：古代王国、冰冻废土的勇士、聚会结束、沃拉兹的快速死亡、把蘑菇拿走！、尊敬长者、志愿工作

攻略：英雄模式下的安卡雷：古代王国的难度要比其它副本略高。小怪主要是亡灵，如果有一个牧师会容易一些。

进入副本后会看到宏伟的地下城市建筑。前进消灭建筑前面的蜘蛛人，注意优先消灭施法者，威胁很大。进入室内后有一种瘟疫巨人，它的绝望光环降低最大生命值5%，而且叠加的速度很快，要杀快点。这里从左边或者右边走都一样，小心地清除小怪，来到房间一角的首领处。

首领：纳多克斯长老（Elder Nakox）

等级：82级

生命：431K

类型：亡灵

这个首领本身几乎没有任何技能。它只会召唤一些非精英的虫子，血非常少很容易AoE掉，但是生命值每降低到一定程度它就会召唤出一个安卡哈守护者，这些守护者存活的时候会使周围所有的怪物都免疫任何伤害，正常情况下应集中火力迅速杀死。



英雄模式下相关成就“尊敬长者”是要求在不杀死任何安卡哈守护者的情况下击败纳多克斯长老。方法是一开始就把长老拉到副本门口处，留下一个副坦克和辅助治疗，守护者刷新后扛住，但不要杀死。门口的人全力输出，尽快将首领干掉。之后就可以走下阶梯来到一片空地，这里的法系怪法术伤害很高，单个的天灾巨人会群体恐惧。空地另一边的平台上站着第二个首领，被防护罩保护着。清除空地上的敌人后，需要走上蛛网搭成的桥到旁边的小平台上消灭那里的怪物，只有两个平台上的怪物都消灭后点击那里的装置才能消除防护罩。对于这些怪物最好有禁锢亡灵等控制手段，另外注意驱散它们的冰霜伤害+75%的效果，它们的伤害非常高。



首领：塔达拉姆王子（Prince Taldaram）

等级：82级

生命：458K

类型：人类

准备好以后上前挑战王子，一般坦克把他扛在他站着的地方，其他人集中在角落。他不时会召唤出三个火球，朝三个不同的方向飞去，对所有靠近的人造成不少伤害，这时候坦克应该跑向角落躲开。一般在这时候他就会消失，没有的话坦克可以把他拉回中央，也可以不动，让团队跑下阶梯。王子每隔一会儿就会消失，这期间DoT或者AoE攻击可以把他打出来，不管怎么样他都会接近一个随机的目标，把他/她放倒在地上开始使用“吸血鬼的拥抱”来吸血，每2秒1500生命值，吸够1W5或者是他受到2W点伤害后就会停止，然后恢复正常的战斗。这战的关键是远离火球刷新的地点，最好就是利用整个房间而不是平台，每次他召唤火球后坦克就后退一段距离而团队就后退更多的距离。

英雄模式下相关成就“聚会结束”要求以少于5人的阵容击败塔达拉姆王子，很容易完成，少一个人对这战的影响很小，无非是杀得慢一些。可以暂时让一个队员下线或者离开副本退出团队。之后进入旁边一个小小的地道口，穿过地道来到一个神殿前。这里有很多小怪，但不需要全部打掉。往左边走的话会到一片蘑菇林，有个可选的首领埃曼尼塔，它不在普通模式成就“安卡雷：古代王国”要求杀死的首领之列，但英雄模式成就“英雄模式：安卡雷：古代王国”则要求杀死它。

首领：埃曼尼塔（Amanitar）

等级：82级

生命：431K

类型：元素

首领本身没什么特殊厉害的技能，但是战斗时整个区域会出现很多蘑菇，有些是好蘑菇，有些是毒蘑菇。大家要远离毒蘑菇，站在旁边似乎会受到伤害。首领不时会对大家使用“迷你”，使大家获得一个减益效果，伤害降低75%，防御值降低500点，这会导致坦克持续受到高伤害的爆击，很容易被秒。这时候就需要打掉好蘑菇才能解除这个效果。接着可以回到神殿处，清除一边的敌人到达神殿的高台上。准备好以后AoE掉那里的非精英怪，浮在空中的耶戈达·觅影者就会下来加入战斗。

首领：耶戈达·觅影者（Jedoga Shadowseeker）

等级：82级

生命：431K

类型：人类

战斗开始大家注意不要接近高台的边缘。开始后会有很多精英怪跑来，不用理会，他们只是来看打架的，目前不会攻击也无法被攻击。但是高台下会出现一些厉害的精英怪，如果靠太近惊动他们就会灭团。首领会使用一种旋转打击攻击身边所有敌人，并且击退他们。另外要注意的是雷电震击，在一个区域内创造一片雷电云层，对该区域内所有目标每2秒多造成约2千伤害，大家要注意跑开。大概是在75%、50%和25%的时候他会再次浮上空中，而围观的暮光志愿者当中会有一人变成可以攻击，他会走向耶戈达所在处，如果让他到达那里，耶戈达就会获得“传令官的礼物”效果，提高伤害200%，持续10多秒，只要没有减员一般都可以及时杀死那名志愿者。

英雄模式下有一项相关成就“志愿工作”要求在不杀死任何暮光志愿者的情况下击败耶戈达·觅影者，这可就需要坦克和治疗够强悍了，有些关键的救命技能/饰品也要留到他获得那个效果后使用。之后可以清除与蘑菇林相对的另一侧的道路，来到最后首领所在处。

首领：传令官沃拉兹（Herald Volazj）

等级：82级

生命：431K

类型：人类

这个首领本身没有特别厉害的技能，物理攻击不弱，会使用心灵鞭挞，似乎还会一种诅咒可以解除。但最厉



害而有趣的技能是每隔一段时间就会使用"精神错乱"，有点类似暗影迷宫的第二个首领心灵控制全体队员互相战斗的技能，但应用了新的相位技术。每个队员都会进入专属的场景，与另外四个队友的克隆战斗，它们的血不多但会用几个各自职业和天赋的技能，还是很有威胁的，特别是治疗者最好能控制住，会连续刷大治疗。击败四个队友的克隆后才能看到另外一个队友的场景，可以帮助他。只有所有人的场景中的克隆都被消灭后才能继续与沃拉兹战斗。

英雄模式下相关成就是"沃拉兹的快速死亡"，要求在2分钟内杀死传令官沃拉兹。需要有强悍的DPS，关键是战士坦克法术反射心灵鞭挞，另外要求大家能快速杀死队友的克隆。

战斗结束后可以从附近的出口离开。

四、达克萨隆要塞 (Drak'Tharon Keep)

位置：灰熊丘陵西北角

介绍：远古的巨魔要塞，现在巫妖王的手下和他的瘟疫已经散布到这个要塞中。

副本：达克萨隆要塞（Drak'Tharon Keep）

建议等级：74-76级

相关成就（普通）：达克萨隆要塞

相关成就（英雄）：英雄模式：达克萨隆要塞、冰冻废土的勇士、难以下咽、跟爵德说再见、哦，诺沃斯！

攻略：进入副本后会看到地上都是巨魔的尸体，有些通灵师之类的敌人正在将他们复活成亡灵。跟这些怪物战斗要注意躲开地上的虚空区域。到尽头后上右边的阶梯，注意下一个房间里有几队怪物和巡逻的憎恶，应该等憎恶走开再把最靠近的队伍拉出来解决，否则一起惊动的话很难扛下来。之后就简单了。清空房间后会看到阶梯上方是第一个首领。

首领：托尔戈（Trollgore）

等级：82级

生命：431K

类型：亡灵

托尔戈会给目标加上"伤口感染"的瘟疫，提高受到



的物理伤害15%，可能的话要注意解除。它的"吞噬"技能会对50码视线内的目标造成2千多暗影伤害，这个技能每对一个目标造成伤害，就会使它获得可以叠加的增益效果，提高伤害2%。最危险的技能是，战斗期间会有几个巨魔加入，他们被首领杀死以后，托尔戈会对尸体使用尸爆技能，施法后几秒内会对尸体周围5码内的目标造成4千多自然伤害。大家要注意躲避，或者拉着托尔戈离开尸体所在处，否则连续的尸爆会迅速导致灭团。



英雄模式下有个相关成就是"难以下咽"，要求在吞噬效果叠加到10层之前击败托尔戈。5个成员加上巨魔，很快就能叠加到10层。关键是让一个DPS在阶梯顶上截住巨魔将他们杀死，大家都隔一会儿就躲到射程或者视线外，等首领从坦克身上取得一个"吞噬"效果后再继续攻击。

接下来的房间有一些蜘蛛，大蜘蛛快死的时候会跑到一些裂缝处，召来一些非精英的小蜘蛛，没什么危险。之后就是第二个首领所在的房间，大家先到它面对的阶梯处，再开始与它战斗。

首领：召唤者诺沃斯（Novos the Summoner）

等级：82级

生命：404K

类型：亡灵

开始时诺沃斯处于一个护罩之中，无法攻击它。这个阶段会有亡灵陆续顺着阶梯下来，大多数都很弱，其中有包含一些强一点的精英怪。另外每次诺沃斯呼叫求援的时候（刚才进来的）门口会出现一个法系怪，要有人上前扛住解决掉。英雄模式下有个成就"哦，诺沃斯！"，要求在没有任何亡灵从阶梯下到地面的情况下击败诺沃斯，只要安排坦克或者一个萨满或者死亡骑士之类较耐打的DPS在阶梯上方截住所有亡灵即可。

杀死门口进来的法系怪就可以关闭护罩一角的装置，四个全部关闭后防护罩会消失，坦克要拉住诺沃斯，开始和首领本人战斗，它主要使用寒冰箭攻击，另外会放暴风雪大家要注意躲避。

战斗结束后从旁边的出口出去，来到马棚，呃，恐龙棚。这里有骑恐龙的巨魔巡逻队和几种恐龙。棚里有个首领，可以跳过，不过它是成就"达克萨隆要塞"、"英雄模式：达克萨隆要塞"要杀的首领之一，而且也另有一个相关的成就。

首领：暴龙之王爵德（King Dred）
等级：82级
生命：431K
类型：动物

它有两种吼叫，一种是恐惧35码内所有目标4秒，一种是降低大家的伤害。另外有时会给目标造成流血效果，必须治疗到生命值全满才能消除。另外有两种挥打技能分别提高目标受到的流血伤害75%以及降低护甲75%。治疗者要随时注意坦克的生命值和身上是否有这些效果。另外当提示说它恶狠狠地举起爪子时最好躲开，之后它会飞快地连续攻击坦克三次。战斗期间它还会不断召唤恐龙来帮忙，坦克或者其它能扛的DPS要注意拉住。



英雄模式相关成就“跟爵德说再见”要求在这场战斗中杀死6只达卡莱裂肠者或达卡莱镰爪龙。只要等爵德靠近兽棚入口的时候拉，战斗开始后再把兽棚里的其它恐龙逐个拉过来干掉就行。

之后上阶梯往高处前进，途中会看到多个骷髅战士正在练习，类似于破碎大厅中的队伍，可以等它们的生命值都比较低，但还没有结束训练恢复全满之前，将它们拉过来就可以轻松AoE掉。途中要注意把巨魔死亡骑士拉回来打，它们会恐惧一个目标6秒，不小心就会惊动其他怪物。最后来到顶上的一个平台，面对最后的首领。

首领：先知萨隆亚（The Prophet Tharon'ja）
等级：82级



生命：512K
类型：亡灵

它会对随机目标使用“生命诅咒”，每3秒造成一些暗影伤害，当目标的生命值降到50%以下时诅咒自动解除，记得法师等也可以解除。另外最需要注意的是当地上产生毒云时一定要避开。最有意思的是每隔一会儿它会使用“血肉腐烂”，将所有队员都变成骷髅，骷髅形态只能使用4种特殊的技能：第一种是普通的物理攻击；第二种是嘲讽；第三种是骨甲，吸收4500点伤害，持续10秒；第四种是偷取生命，从萨隆亚身上吸取1500多的生命值，冷却时间6秒。变成骷髅后，坦克应该嘲讽并使用骨甲，另外所有人在受到伤害后都应该使用偷取生命，因为这个阶段没人可以治疗。虽然这个阶段哪个骷髅来扛首领都一样，但很快会恢复原样，那时萨隆亚并不会改变目标，坦克之外的人可能会被秒。整个战斗就在这两个阶段之间切换直到萨隆亚被击败。关键就是两点，避开毒云和偷取生命。

英雄模式下先知萨隆亚是成就“冰冻废土的勇士”要求杀死的目标。战斗结束后大家可以从平台另一侧下去，跳下坑快速回到副本入口处。

五、古达克（Gundrak）

位置：祖达克东北角
介绍：冰雪巨魔的祖达克帝国的首都



副本：古达克（Gundrak）
建议等级：74-77级
相关成就（普通）：古达克
相关成就（英雄）：古达克、什么味道？、有爱共享、干掉莫拉比、蛇。为什么是蛇？、冰冻废土的勇士

首领：斯拉德兰（Slad'ran）
相关成就：蛇。为什么是蛇？——在不被蛇缠住的情况下击败古达克的斯拉德兰（英雄难度）。

首领：莫拉比（Moorabi）
相关成就：干掉莫拉比——在保证古达克的莫拉比没有一次成功变身为猛犸象的情况下击败他（英雄难度）。

首领：达卡莱巨像（Bloodstone Annihilator）



首领：迦尔达拉（Gal'darah）

相关成就：什么味道？——在受到野性残渣效果影响的状态下，击败古达克的迦尔达拉（英雄难度）。

有爱共享——在5名队员都被穿刺过的情况下，击败古达克的迦尔达拉（英雄难度）。

六、Ulduar

位置：风暴峭壁北部

介绍：泰坦留下的宏伟地下建筑，目前由风暴巨人和水晶矮人占据。目前开放的有两个5人副本，西侧的独立建筑处是岩石大厅的入口，东侧是闪电大厅的入口。在巫妖王之怒推出后未来的补丁里将开放那里的团队副本。

副本1：岩石大厅（Halls of Stone）

建议等级：77-79级

相关成就（普通）：岩石大厅

相关成就（英雄）：冰冻废土的勇士、英雄模式：岩石大厅、无尽悲伤、清扫淤泥、毫发无伤的布莱恩

攻略：进入副本后不要往前走，有矮人巡逻队，解决掉他们后小心清掉回廊上巡逻的矮人队伍和单独的巨人，进入东边的走廊，这里有三条路可以走。

东边的路通往一个洞穴，途中有多组非精英石头人可以AoE掉，到达最深处是首领克莱斯塔卢斯。建议把附近的石头人全部清除，这样有更多空间与它战斗。



首领：克莱斯塔卢斯（Krystallus）

等级：82级

生命：431K

类型：巨人

简单的战斗，它会朝随机目标丢石头造成不少伤害，还会践踏。唯一要小心的是它有与屠龙者格鲁尔类似的技能，将大家全体击飞，然后大家会慢慢石化，这期间要尽量远离彼此，完全石化后会碎裂对附近的同伴造成伤害，离得越近伤害越高。伤害的距离比格鲁尔的要大，要完全避免伤害必须离得很远，这样不便于DPS和治疗，其实只要稍微离远点就行，会受到3千多伤害，不算什么。

战斗结束后可以直接跳下去回到走廊，走廊上有不少矮人队伍，要利用视线小心地拉回来，避免招惹其它队伍。走廊的尽头是一个平台，站着一个很像卡拉赞中贞节圣女的首领。

首领：悲伤魔女（Maiden of Grief）

等级：82级

生命：431K

类型：无



她的技能也类似卡拉赞的贞节圣女，她会对随机目标使用“Pillar of Woe”，除了直接伤害外，还加上一个DoT，每2秒造成2千多暗影伤害，持续10秒，属于魔法效果。还会对随机区域施放“Storm of Grief”，形成一个巨大的虚空区域，站在上面的人每秒会受到近2000伤害。还有一个技能最有威胁，是“Shock of Sorrow”，会对全体造成2千多伤害并使大家都失去控制6秒，不过施法时间长达4秒，完全来得及把坦克治疗到满血。普通模式下似乎还可以通过让坦克和治疗者站在靠近虚空区域，当她施法时就站上去，靠受到的伤害打破无法控制的状态。英雄模式下我试过站在虚空区域上面，短时间内就会受到大量伤害，似乎不能这么做。

英雄模式下相关的成就有一个“无尽悲伤”，要求在1分钟内击败悲伤魔女，只要DPS的装备不要太弱，很容易就能达成。

击败悲伤魔女后返回岔道口，往另一个方向走，在拐角处会看到布莱恩·铜须，可以在他那里接到任务“岩石大厅”，要协助他调查岩石大厅的秘密。接受任务后跟他再次谈话会开始护送事件，但最好先不要开始，先扫清通往尽头房间的道路，然后回头跟布莱恩谈话，护送他来到

尽头的房间。

首领战：“远古法庭”事件

当布莱恩试图使用系统查阅资料的时候会激活防御系统，开始这个事件。大家要注意不要靠近布莱恩，否则他可能会连带受到伤害，万一虚弱的布莱恩死掉就得等一会儿他会在房间入口处重新刷新。



事件开始后每一拨有2-3个敌人杀来，他们的血不多，威胁不大，但每波敌人刷新的频率很高，需要杀得很快才行。另外旁边雕像眼中会不断发射星光频繁造成少量伤害，这样就很难脱离战斗喝水。到后来中间的雕像眼中会发射灼热光束，必须避开光束聚集的地方，否则会受到很高的伤害。

英雄模式下与这个事件有关的成就是“毫发无伤的布莱恩”，要求整个过程中布莱恩不能受到任何伤害，只要在靠近入口的地方战斗，不要接近布莱恩，也不会让敌人漏过去，就不难完成。事件结束后房间里会出现宝箱，在那里拾取英雄纹章和装备。

之后回到开始的回廊，布莱恩会躲在一道门前，跟他谈话门就会打开，里面是最后的首领。

首领：塑铁者斯约尼尔（Sjonnir The Ironshaper）
等级：82级
生命：471K
类型：无



这个首领会使用闪电箭，另外要注意当他使用通道法术“Lightning Ring”时会对周围的人造成自然伤害并且提高受到的自然伤害10%，持续10秒，坦克和近战要及时退开。还有类似瓦丝琪女士，他会给随机目标上“Static Charge”，拥有该效果的队员会对周围的同伴造成伤害，要注意离大家远点。另外他会从两边的平台召唤出小怪，开始是一些风暴矮人，后来才会出现淤泥怪，一般安排一个近战DPS专门杀这些小怪，既然这个首领对近战来说很不友好。还有一点，这个首领在生命值较低的时候会狂暴，提高攻击速度50%、物理伤害100%，到这个阶段要全力输出把他干掉。

英雄模式下相关的成就有“冰冻废土的勇士”，还有“清扫淤泥”，要求在杀死5只畸形的淤泥怪的情况下击败他。要做到这点，我们一般让其他人待在靠近门口的地方分散站开，坦克把首领抗在中间处，大家把首领打到较低生命值就停手。一直等到软泥怪刷新，不要打它们，它们会合并成畸形的淤泥怪，这时候再杀掉它们，它们会远程朝全体喷毒液，这个阶段是对治疗的严峻考验。杀够五只后迅速结果首领即可。

副本2：闪电大厅（Halls of Lightning）

建议等级：80级
相关成就（普通）：闪电大厅
相关成就（英雄）：英雄模式：闪电大厅、冰冻废土的勇士、粉碎的抵抗、雷击、适时死亡

攻略：进入副本后来到架在一个洞穴上空的“高架桥”上，有些3-4个一组的矮人+铸造维京人。与小怪战斗的时候要注意，当自己身上有“Arc Weld”效果的时候，绝对不要移动，这样就不会受到伤害。注意第一个首领就在桥上巡逻，他的警戒范围很广。要等他走远了再拉怪。我见到一般是往右走，清掉这一边的所有小怪，然后等首领巡逻回来再开打。注意首领不时会获得一种临时电荷效果，带这个效果的时候他的个头和伤害都提高了30%，正常应该等到他不带电荷的时候再拉。不过英雄模式下有个相关成就是“雷击”，要求在他携带临时电荷的情况下击败他，只要坦克和治疗的装备不要太差一般都没问题。



首领：比亚格里将军（General Bjarngrim）
等级：82级
生命：323K
类型：不详

将军带着两个手下，他们会治疗将军。有的打法是忽略他们或者控制住，直接把将军干掉，或者是先杀他们。将军本身相当于一个强力的战士，也会在战斗、狂暴和防御三种姿态间切换，他会用顺劈、拦截、致死打击等战士的技能，使用旋风斩的时候大家一定要及时躲开否则会被秒。而防御姿态的时候他会用盾墙，法系则要小心他的法术反射。还有就是要注意身上有“Arc Weld”效果的时候不要移动，当然如果将军旋风斩还是要躲的。



击败首领后可以到桥的另一侧，旁边的房间有很多非精英石头元素，可以轻松杀掉但是刷新非常快，最好拉着它们迅速冲到房间另一边的楼梯处再解决它们，注意它们死的时候会爆炸，对周围的人造成伤害，如果AoE的话坦克和近战会有危险。上楼梯到上层清掉怪物后就可以挑战第二个首领了。

首领： 沃尔坎（Volkhan）
等级： 82级
生命： 388K
类型： 不详

首领本身没有特别的能力，就是会召唤一些脆弱的魔像，如果攻击魔像的话它们会变满，到最后完全定住，沃尔坎过一会儿会使用一个粉碎践踏的技能，对全体造成伤害同时粉碎所有魔像，会对周围的玩家造成较高的伤害。一般都是忽略那些魔像，全力输出干掉首领。这样同时也会完成英雄模式成就“粉碎的抵抗”：击败闪电大厅的沃尔坎，并且不能让他击碎4个以上的脆弱的魔像。



接着旁边的通道会打开，有一些非精英的空气元素。打掉两群后就可以到达第三个首领处。

首领： 艾欧纳尔（Jonar）
等级： 82级
生命： 431K
类型： 元素

首领平时使用两个技能，一个是给随机目标加上“Static Overload”效果，中了这个效果出了自己会不断受到伤害，同时每2秒对周围8码内的同伴造成1千多伤害，10秒后爆炸对同伴造成2千多伤害，所以有这个效果的人一定不要靠近其他人。另外它会投掷闪电球，大家要注意躲避。另外每隔一会儿它就会分身成几团蜘蛛形状的闪电，会对周围的目标造成高伤害，但是速度较慢，大家都往来的通道跑就好，等它恢复原状再上前。注意大家应朝同一个方向跑，否则得不到及时治疗。

打败首领后进入旁边的大房间，有很多行星的全息图。这里有很多小怪，但可贴着左侧或右侧，清除几个队伍和巡逻队就可以。注意其中一种矮人的旋风斩伤害很高，最好能控制住一两个。在房间深处会看到坐在宝座上的最后首领。



首领： 洛肯（Loken）
等级： 82级
生命： 512K
类型： 无

这个首领难度略高，关键在于坦克。他有一个脉冲光环，距离他越远受到的自然伤害就越高，所以整个队伍都应该集中在他身边。但他还有另外一个技能：不时会施放“闪电新星”，对20码内的所有目标造成近万点伤害，一看到他施放“闪电新星”大家就要停下一切马上跑开，但也不要跑太远，之后大家要赶紧跑回他身边免得受到太高的光环伤害。一般大家开始冲向他，坦克把他扛在圆环处，等他放闪电新星时大家一起往阶梯处跑，放完坦克可以冲锋回去，把他拉回圆环处，大家也迅速跑回去。这样反复。

英雄模式下有个相关成就“适时死亡”，要求在2分钟内击败洛肯。只要大家都熟悉这场战斗不要减员，全力输出很容易达成。

七、紫罗兰监狱（The Violet Hold）

位置：达拉然城内

介绍：位于达拉然东南角的监狱，目前遭到了蓝龙的入侵。

副本：紫罗兰监狱

建议等级：80

相关成就（普通）：紫罗兰监狱

相关成就（英雄）：英雄模式：紫罗兰监狱、冰冻废土的勇士、毫无防备、一级戒备！、脱水、虚空之舞

攻略：首先，在紫罗兰监狱外有道闸门需要钥匙打开。在达拉然跟肯瑞托的首领罗宁接任务“Discretion is Key”，到紫罗兰监狱外跟Warden Alturas回复后可以接到后续“Containment”，要求进入监狱阻挡蓝龙的入侵，同时提供了这把钥匙。

紫罗兰监狱的设计跟燃烧远征的黑暗沼泽一样，进入监狱后会看到看守们正跟入侵的蓝龙战斗，如果人员还没到齐，可以待在门口不要插手，这些蓝龙不掉东西而且会不断刷新。大家都准备好以后可以跟中尉谈话开始事件。谈话后中尉会启动防御系统瞬间消灭这些蓝龙，带领手下撤出监狱，让我们这些冒险者来接手，还顺手把大门关上了。



事件开始后就跟黑暗沼泽完全一样，总共会有18轮的传送门，每次在监狱内的几个地点随机刷新。传送门中会先出来一个传送门守护者，好像一种是物理攻击的，一种是法术攻击的，也会变羊、恐惧等。有时候则是四个一组的较弱的怪物。传送门打开后还会缓慢刷新一些较弱的怪物，它们会径直去攻击监狱的大门试图打破封印（等同于黑暗沼泽中麦迪文的法力盾）。只有消灭守护者或者四个一组的怪物后传送门才会关闭，然后下一个会紧接着打开。这些怪物都很容易杀死，注意想要达成成就“毫无防备”的话需要保持监狱封印完整度100%，那就要密切注意，不要让小怪漏过去攻击大门。另外，“毫无防备”还要求不使用任何防御控制水晶，使用防御控制水晶似乎会马上消灭监狱内所有较弱的怪物，并对守护者等造成大量伤害。不过可能是这个副本比黑暗沼泽容易得多，从来都没人使用，绝大多数人甚至不知道这东东的存在。

到第6个传送门的时候，一个无法被攻击的破坏者会出现，跑去随机打开一个牢房的门，放出第一个首领。击败之后会有一小段的间隔供大家休整，然后是第7个传送门，到第12个是第二个首领，最后到第18个则是固定的最后首领。如果期间失败的话，就要重头再来，如果是英雄模式下，已经打过的头目还会出现，只是不再掉落东西。

紫罗兰监狱一共关押着6个首领：谢沃兹、拉文索尔、艾库隆、湮灭者祖拉玛特、埃雷克姆和摩拉格。

首领：谢沃兹（Xevozz）

等级：82级

生命：431K

类型：人类

谢沃兹可算是紫罗兰监狱中难度最高的首领，如果没有掌握正确打法的话。他本身攻击较强，还会用群体的奥术攻击，最关键的是，他会召唤一个水晶球，英雄模式下召唤两个，这些水晶球无法被摧毁，它们会提高谢沃兹的攻击速度和伤害，并用奥术爆炸攻击周围的玩家，当目标距离较远时还会把大家传送到水晶球旁边。这战的关键是让坦克拉着谢沃兹跑上台阶/斜坡，利用二层的坡道，不断拉着谢沃兹移动，这样水晶球就一直无法追上队伍，而因为栏杆挡住了视线，玩家也不会被传送到水晶球处。这样就可以轻松击败他。

首领：拉文索尔（Lavanthor）

等级：82级

生命：431K

类型：动物

跟所有的熔岩恶犬一样会喷吐气息，让坦克令它背对团队就好，简单的战斗。

首领：艾库隆（Ichoron）

等级：82级

生命：431K

类型：元素

艾库隆是这些首领中难度较高的。它有一个吸收伤害的水盾，当盾被打碎时就会分裂四散到各处形成艾库隆水球，这些水球会慢慢向它集中，它们的生命值很低，大家要尽快将其摧毁，不过不要同时摧毁，摧毁时似乎会形成爆炸击退周围的人并造成不高的伤害，但同时爆炸就很危险。当水球与艾库隆合并后它重新获得水盾，开始重复第一阶段的战斗。

相关成就是“脱水”，要求在没有任何艾库隆水球跟





它合并的情况下击败艾库隆。水球数目很多，必须杀得很快，治疗者也要快速治疗大家因此受到的伤害。

首领：湮灭者祖拉玛特（Zuramat the Obliterator）
等级：82级
生命：431K
类型：元素

巨大的虚空行者。类似于组尔格拉布的妖术师金度，战斗的难点不在于首领本身，而是它召唤的物体虚空斥候，这些虚空斥候会对团队造成大量伤害，而只有被祖拉玛特使用一种虚空切换的技能攻击到的玩家会得到一个持续15秒的效果，才能攻击那些虚空斥候。

正常打法就是要消灭这些虚空斥候，但如果队伍的治疗和DPS都够强力，还有一种打法就是忽略虚空斥候，全力攻击首领，争取在撑不下去之前把祖拉玛特干掉。实际上这也是英雄模式成就“虚空之舞”所要求的：在不消灭任何虚空斥候的情况下击败湮灭者祖拉玛特。

首领：埃雷克姆（Erekem）
等级：82级
生命：431K
类型：人类

这个鸦人首领和两个护卫同时出现，埃雷克姆似乎会治疗他的护卫，护卫没有特别的威胁，一般都是扛住护卫直接集中火力把埃雷克姆干掉，埃雷克姆就是一个萨满祭司，主要使用闪电箭攻击，还会使用嗜血，可以



驱散/偷取。

首领：摩拉格（Moragg）
等级：82级
生命：431K
类型：恶魔

不记得这个首领有任何特别之处。好像跟禁魔监狱里面的邪眼一样会喷毒雾，叠加一大堆乱七八糟的魔法效果和诅咒等。

第6和第12个传送门会随机出现上面6个首领之一，成就“一级戒备！”要求杀死全部6个首领，就需要打多次的紫罗兰监狱才能做到。第18个传送门则是固定的最后首领。

首领：塞安妮苟萨（Cyanigosa）
等级：82级
生命：505K
类型：龙类

塞安妮苟萨先以人类形态出现，然后现出原形开始战斗。虽然是最后首领但难度却远不如湮灭者祖拉玛特和谢沃兹等。照对付所有巨龙的方法对待，队伍尽量保持在侧面。类似于萨菲隆，它会朝随机的地方放暴风雪，大家要及时躲开。另外类似于另一条蓝龙艾索雷葛斯，它会不时把所有人召唤到它面前，同时似乎也清除仇恨。大家要赶紧跑到侧面，同时也给坦克时间重新建立仇恨。

杀死塞安妮苟萨就可以完成之前提到的任务“Containment”。英雄模式下它也是成就“冰冻废土的勇士”要求杀死的对象之一。如果全程没有使用过防御控制水晶，而监狱封印仍保持在100%（正常都能做到，还没碰到过有减少的），杀死它之后还会完成成就“毫无防备”。

八、时光之穴：斯坦索姆

位置：塔纳利斯沙漠东部

介绍：时光之穴是燃烧远征原有的，本来由旧希尔斯布莱德丘陵、黑暗沼泽和海加尔峰组成，现在开放了最后一条通道，通往新的副本时光之穴：斯坦索姆。在达拉然的肯瑞托总部有通往时光之穴的传送门。

副本：净化斯坦索姆
（The Culling of Stratholme）
建议等级：80
相关成就（普通）：净化斯坦索姆
相关成就（英雄）：冰冻废土的勇士、英雄模式：净化斯坦索姆、僵尸围城、净化时间

攻略：进入副本后可以在地道口看到克罗米，在西瘟疫之地见过的老朋友，同时也是青铜龙族常驻龙眼神殿的大使，跟她谈话，她会给你一个任务“消除幻象（Dispelling Illusions）”，让你对副本内的5个可疑的箱子使用奥术干扰器让它们现出原形，使阿尔萨斯可以发现它们而确信这里的谷物带有瘟疫。上去就来到一间旅店的厨房。在旅店的门口就可以找到第一个瘟疫箱子，沿着道路前进就会在路边发现其它4个箱子。最后来到斯坦索姆的门口，会再次看到克罗米等在路边，跟他交任务后会接到后续任务“忠实的护卫（A Royal



Escort）”，克罗米让你护卫阿尔萨斯进入斯坦索姆，直到击败玛尔加尼斯，以防永恒龙族再次干扰历史进程。

到门口会看到阿尔萨斯到达，他坚持要“净化”斯坦索姆，不听乌瑟尔的劝告，固执己见地率部队进入城内。进入城门后，准备好以后跟阿尔萨斯谈话开始事件，先是一段较长的剧情，阿尔萨斯开始屠杀居民，玛尔加尼斯说了一番话后离开，之后正式开始“净化斯坦索姆”，英雄模式下，这里开始有25分钟的倒计时，如果想要完成成就“净化时间”，或者只是想打额外的首领拿坐骑，就得在25分钟内打到副本深处，需要大家都很熟悉这个副本，DPS也够强，如果是第一次打的时候最好不要因此急于求成，反而容易失败。街道上有很多复活的僵尸，英雄模式下也是非常脆弱，但是刷新很快，有点烦人但没什么威胁。开始阶段类似黑暗沼泽，有10拨的亡灵入侵，会随机出现在不同的街区，会看到提示出现的地点，如果不熟悉斯坦索姆的街道，可以看小地图上有箭头指示方向。每一拨都由不同的亡灵组成。到第5拨的时候出现的是第1个首领肉钩。

首领：肉钩（Meathook）
等级：82级
生命：421K
类型：亡灵

肉钩的物理攻击比较猛，需要注意的技能是会用伸缩锁链攻击随机目标，造成一个DoT，击晕并且每秒造成1800点物理伤害。如果是治疗者中了而坦克刚好生命值



较低就有危险。

接着有短暂的空隙，然后是第6-10拨的敌人，第10拨是第二个首领。

首领：塑血者沙尔拉姆（Salramm the Fleshcrafter）
等级：82级
生命：421K
类型：人类

沙尔拉姆的物理攻击不弱，不时会施放暗影箭造成较高伤害，如果是战士坦克也许可以用法术反射对付。另外他会用诅咒“扭曲血肉的诅咒”，持续30秒，降低最大生命值25%，并且每3秒造成1500点暗影伤害，德鲁伊/法师要注意解除。他还会使用通道法术“偷取血肉”，期间降低目标的伤害75%，提高沙尔拉姆的伤害75%。还有一个技能是在身边召唤2个食尸鬼，然后会随机地使用另一个技能令它们爆炸，对10码内的目标造成4



千左右火焰伤害。

击败塑血者沙尔拉姆后阿尔萨斯会跑到城镇大厅的门口，跟他谈话后他会走进去，跟里面的市民交谈，谈话中4个市民现出原形，原来是埋伏在此的永恒龙族，这些敌人要比前面的亡灵强不少，如果坦克不是特别强悍不要全部扛下来，可以让阿尔萨斯扛一个，让德鲁伊或者圣骑士控制住一个，或者也可以使用恐惧。接着上楼后会碰到另外一组永恒龙族，再来是转弯以后前面和后方会各出现两个敌人，最好先解决后面的法系怪。然后大厅里还有一组，接着就是第三个首领。

首领：时光领主埃博克（Chrono-Lord Epoch）
等级：82级
生命：421K
类型：龙类

埃博克会使用诅咒，提高法术和技能的消耗100%。还会用类似致死打击的技能攻击坦克，造成伤害的同时留下一个DoT，每秒750点物理伤害，持续4秒，期间目标受到的治疗效果降低25%。最有威胁的技能是“时间扭曲”，降低周围目标的攻击、施法和移动速度70%，持续6秒。期间它会冲锋随机的目标三次，造成很高的伤害，似乎同时还会攻击到周围的目标，有点类似破碎大厅的最后首领酋长卡加斯·刃拳。英雄模式下这个技能常常会秒杀法师等血少的布衣职业，不过似乎只对远程的

目标使用，或者是针对站得最远的人。我试过站在他的身边，就从来没有被冲锋过，不过没试过如果所有人都



站在近战距离内他还会不会冲锋。

战斗结束后阿尔萨斯会打开书架后的暗门，穿过通道来到另一边的街道上。这里遍布敌人，大多是一两个食尸鬼、憎恶等精英怪加上一大堆的复活的僵尸，如果想要完成成就“僵尸围城！”，在一分钟内杀死100个复活的僵尸，就得在这里进行，快速挺进，聚集大量的怪物然后AoE之。不过还是要注意一次还是不要拉过多怪物，试过为了赶时间这么做反而导致灭团结果彻底来不及。还有一个办法是在打第二个首领的时候把他拉到城镇大厅外解决，然后等到密道打开后，坦克可以回头把街上所有的僵尸都聚集起来穿过城镇大厅拉到后面的这条街上，然后往前冲聚集两三组怪物，然后一口气AoE掉。

穿过这个区域后就来到通往十字军广场的门前。英雄模式下，如果是在事件开始25分钟内赶到，就可以先往另一边走，在尽头处可以找到额外的首领永恒腐蚀者。

首领：永恒腐蚀者（Infinite Corruptor）
等级：82级
生命：417K
类型：龙类

说是首领，其实没有任何特别之处，更像是限时内打到这里的免费赠品。它不掉装备，但会掉落英雄纹章，更重要的是，它有100%几率掉落青铜幼龙的缰绳（Reins of the Bronze Drake），280%飞行速度）。

之后就可以到十字军广场，阿尔萨斯会再次面对魔王玛尔加尼斯，简短的对话后开始战斗。

首领：玛尔加尼斯（Mal'Ganis）
等级：82级
生命：505K
类型：恶魔

玛尔加尼斯会使用虫群，20码射程，对前方扇形区域内的目标造成3千多暗影伤害，并造成一个持续15秒的DoT，每3秒造成400左右暗影伤害。大家应在他周围分散站开，远程待在最大射程。它还会对随机目标使用心灵震爆，4-5千的暗影伤害。会令随机目标沉睡10秒，受到伤害可以解除，属于魔法效果可以被驱散。接地图腾也可以吸收心灵震爆和沉睡。它还会给自己上“吸血鬼之触”，每次物理攻击都可以治疗自己，相当于所造成伤害的一半，同样属于魔法效果，可以被驱散。

它的生命值降到最低后战斗结束，它会恢复生命值全满，离开前让王子到诺森德找他，而王子则会把它留下的宝箱里的战利品赏赐给协助他的玩家们。英雄模式下玛尔加尼斯是成就“冰冻废土的勇士”要求击败的目标之一。

九、团队副本

副本1：黑曜石圣殿 (The Obsidian Sanctum)

位置：龙骨荒野，龙眠神殿地下层

介绍：五大龙族开会的地方，属于10/25人快速团队副本。

相关成就（普通）：击败黑龙军团、少即是多、小心火山、暮光帮凶、暮光二重奏、暮光领域、冰冻废土的勇士。

相关成就（英雄）：英雄模式：击败黑龙军团、英雄模式：少即是多、英雄模式：小心火山、英雄模式：暮光帮凶、英雄模式：暮光二重奏、英雄模式：暮光领域。

攻略：进入副本后就可以看在中央的首领。先从旁边绕一圈，清除小怪，其中注意施法者优先杀，会放出火球对周围目标造成伤害。在围绕首领的三处悬崖上有三只暮光幼龙，正常打法应将它们逐一消灭。对于西边的Vesperon和东边的Shadron，要注意的就是看到暮光传送门打开后，除了主坦克和一两个治疗者外，其他人都应该点击传送门，进入同一地点的另一个空间（这里应用了相位技术），集中火力尽快消灭那里的黑龙，进入传送门前要注意自己的生命值，在里面会受到传送门光环的伤害，如果血少的时候进去可能来不及得到治疗。如果一次没有杀死，时间到了以后会被传送回原来的空间，得到一个减益效果短时间内无法再进入。打掉后传送门才会消失，否则暮光幼龙收到的伤害会大幅降低，无法杀死。至于中间的那只暮光幼龙Tenebron，可以忽略传送门，大家集中火力把它干掉，传送门中只会出来一些雏龙，可以轻松AoE。

之后就可以对付在熔岩中一块“小岛”上的首领。



首领：萨塔里奥
等级：83（首领）
生命：2510K（普通模式）

首领本身难度很低，它会扫尾，会喷火，会顺劈，最好的位置是坦克把它扛在所在的地方但是转90度，面对西边或东边，大家从侧面攻击。战斗中唯一要注意的就是“熔岩打击”，会看到提示说萨塔里奥周围的熔岩开始翻腾，然后从左侧或右侧的熔岩中出现一道火墙，从左到右或者从右到左地移动，火墙上会有一两道缺口，大家要注意观察，一看到火墙出现就移动到对准缺口的地方，就不会受到伤害。即使被打到也不会致命，不过相关成就“小心火山”是要求没有任何人被“熔岩打击”击中。另外一项成“少即是多”就是要求以少于9人的阵容击败三只暮光幼龙和萨塔里奥，也没什么难度，反正没有时间限制。



最有趣的地方在于这个副本有类似祖安曼限时事件的“困难模式”，就是不消灭那些暮光幼龙就直接挑战萨塔里奥，这样做的好处的是，只要不提前杀死暮光幼龙，每保留一只，萨塔里奥就会多掉落一件更高物品等级的装备，而保留全部三只的话，还会100%掉落一只飞行坐骑！10人的普通模式下会掉落黑色幼龙的缰绳，而25人的英雄模式下是掉落暮光幼龙的缰绳。当然，这样做难度也相对要提高很多，不仅是同时对付萨塔里奥和暮光幼龙们，它们还带来特殊的能力。没有尝试过，根据资料，Tenebron会召唤来很多雏龙；Vesperon给全团加上一个减益效果，提高受到的暗影伤害100%；Shadron会给萨塔里奥一个盾吸收伤害。

保留1-3只暮光幼龙会分别完成“暮光帮凶”、“暮光二重奏”、“暮光领域”三项成就，完成“暮光领域”还会奖励头衔，普通模式是“夜幕的”，英雄模式是“暮光征服者”。

副本2：阿尔卡冯地窟（Vault of Archavon）

位置：冬拥湖北部

介绍：当己方阵营取得冬拥湖战斗的胜利之后，可以控制冬拥湖几个小时，直到新的战斗开始。在这期间，同阵营的玩家可以前往冬拥湖北部的堡垒（己方控制冬拥湖时可通过达拉然战场房间内的传送门直接到达），通过传送装置来到这个快速团队副本所在处。

副本就是一条走廊，走廊上有个别的小怪需要解决，尽头处就是首领。

首领：岩石看守者阿尔卡冯（Archavon the Stone Watcher）
等级：83（首领）
生命：2300K（普通模式）
类型：巨人

阿尔卡冯的战斗并不复杂，主要考验大家的反应，



毕竟是一个PvP区域的首领。团队最需要注意的是它会跳向随机目标，在落地的地方形成窒息之尘，大家要及时逃离那片尘土，之后它会回到坦克身边。另外它会对随机目标使用落石，对目标和周围的人造成伤害，大家注意一直分散站开就好。此外它还不时会使用践踏击晕身边的所有人，然后冲向一个随机的目标，大家会看到提示“岩石看守者阿尔卡冯冲向XXX”，这时候它会清除对原有的目标也就是主坦克的仇恨，需要有一个留在近战范围之外的副坦克，比如圣骑士、死亡骑士等及时嘲讽，然后可以再由主坦克接手。大约5分钟后它会狂暴，提高攻击速度150%和伤害900点，只要大家集中注意力，不因为尘土和落石等减员，就可以轻松击败它。它会随机掉落两件装备，可能是各职业的新竞技场套装的裤子，或者是T7套装（直接掉落套装而不是换套装的部件）。



副本3：纳克萨玛斯

位置：龙骨荒野东部

介绍：纳克萨玛斯被“改造”成了80级的第一级团队副本（上面两个只是黑龙公主性质的快速团队副



本），难度也相对地从40人顶级副本调整为符合10/25人入门级副本的定位。

相关成就（普通）：蜘蛛区、构造区、瘟疫区、军事区、萨菲隆之死、击败克尔苏加德、纳克萨玛斯的陨落、少数精锐、蜘蛛克星、帕奇维克陪你玩、安全舞蹈、歇斯底里、电击！、做减法、孢子保护主义者、同生共死、百点俱乐部、远远不够、不朽者、冰冻废土的勇士

相关成就（英雄）：英雄模式：蜘蛛区、英雄模式：构造区、英雄模式：瘟疫区、英雄模式：军事区、英雄模式：萨菲隆之死、英雄模式：击败克尔苏加德、英雄模式：纳克萨玛斯的陨落、英雄模式：少数精锐、英雄模式：蜘蛛克星、英雄模式：帕奇维克陪你玩、英雄模式：安全舞蹈、英雄模式：歇斯底里、英雄模式：电击！、英雄模式：做减法、英雄模式：孢子保护主义者、英雄模式：同生共死、英雄模式：百点俱乐部、英雄模式：远远不够、永恒者。

攻略：纳克萨玛斯浮在龙骨荒野东部空中，需要飞行坐骑才能到达，入口在底部。集合石的旁边有多个传送门，不要误会，并不是说各个区被分为不同的副本，所有传送门都通往同一个副本。整个副本的结构和几乎所有的首领、小怪的样子和技能等几乎都原样保留了60级时旧纳克萨玛斯的样子，只是生命值、伤害等数据进行了调整。而且因为是入门级副本，难度也比较低，大多数时候可以毫不停顿地连续拉怪，有时候甚至可以拉



上两三组的小怪AoE之。普通模式下小怪的数量也减少了不少。这里就不赘述路线和小怪的打法了，只说明一下有改动的地方和各个首领战，不熟悉纳克萨玛斯的朋友可以参阅60级纳克萨玛斯的攻略。

蜘蛛区

首领：阿努布雷坎

阿努布雷坎跟60级的时候没有什么变化，只是难度降低。另外普通模式下开始没有两个小怪。开始可以把它拉到入口处，它本身的技能有两个，一是穿刺，对随机目标使用，对目标以及沿途的敌人造成4-6K伤害（英雄模式下5-7K），大家要面对它交错站开，确保没有站在别人的前面或后面。另一个技能是虫群，使用虫群期间它的速度降低40%（英雄模式下25%），并对30码范围内的所有目标造成高自然伤害并使他们无法攻击或施法。当他快要开始使用虫群时所有近战都要跑开，坦克可利用房间的左半圈或右半圈风筝它，拉到北面它最初所在的位置。风筝时其他人都要退到房间另一侧。就这样在两个地点之间轮流。另外大概每次使用虫群的时候它还会召唤一个手下，需要有副坦克拉住，大家集中火力干掉。当手下死掉以后阿努布雷坎随时会把尸体变成一些小虫子，可以轻松AoE掉。



蜘蛛区有一个相关成就“蜘蛛克星”/“英雄模式：蜘蛛克星”，要求在杀死第一个首领阿努布雷坎之后的20分钟内杀死该区最后一个首领迈克斯纳，没有灭团和浪费时间讨论“分赃”的话就不难做到。

首领：黑女巫法琳娜

这场战斗的复杂程度降低了很多。普通模式下旁边只有四个膜拜者，英雄模式下多两个追随者。开始时主坦克把法琳娜扛在一边，两个副坦克可以抗住所有手下，先干掉追随者，然后攻击法琳娜。她会使用群体毒箭，还有火雨，大家需要跑开，这些技能都没有60级的时候那么致命，也不需要拼命解毒，可以轻松治疗上去。每过一会儿法琳娜就会狂乱，提高攻击速度50%，伤害150点，坦克很容易被秒。普通模式下这时候需要把一个膜拜者拉到她身边杀掉，就可以解除狂乱，英雄模式下仍然需要一个牧师心灵控制一个膜拜者，使用他的技能来消除狂乱并且沉默她。如果队伍装备高于纳克萨玛斯，也可以不用理会，集中火力干掉法琳娜就好，这

样也能顺便完成成就“歇斯底里”/“英雄模式：歇斯底里”：在在不驱散狂乱状态的情况下击败法琳娜。

首领：迈克斯纳

主坦克把它扛在所在的地方，让它背对着墙，其它人都站在它身后的地方。每隔一会儿它会随机地将坦克之外的一个成员裹在茧里挂到墙上，需要打掉茧才能解救那个成员，普通模式下只有一个茧，英雄模式下有两个，生命值都不多，普通模式下可以指派一个远程DPS，最好是猎人来负责。英雄模式下需要两个。另外它不时会召唤出一些生命值不多的小蜘蛛，如果大家集中在一起就可以很容易AoE掉它们。另外它还会用茧把所有人都缠住，期间还会继续攻击坦克，治疗者要注意在这之前把坦克的生命值加满并更新各种HoT，特别是在30%的时候它会狂暴，大幅提高伤害，不注意的话坦克很容易在大家被缠住的期间挂掉。一般在30%多的时候停止攻击，等到一次缠绕以后再全力攻击，盾墙之类的留到之后的缠绕时用。

构造区

首领：帕奇维克

简单的扛住打的战斗，它的攻击较猛，标志性的仇恨打击会攻击近战范围内生命值最高的人，普通模式下需要一个高生命值的副坦克，英雄模式下需要2个。近战DPS可能需要不时走到毒液沟里一下来降低生命值。狂暴时间好像是6分钟。只要团队的装备不要太差（至少70级T6+少数80级声望装备+少数80级英雄副本装备）都能在这之前干掉它。相关成就“帕奇维克陪你玩”和“英雄模式：帕奇维克陪你玩”要求在3分钟内击败它，那可能就需要全套T7甚至更高级别的装备才行。

首领：格罗布鲁斯

战斗关键在于毒云的处理。一般开始把它扛在斜坡对面的墙边，当它的脚下产生毒云时坦克就要拉着它后退一段距离，避免自己和近战受到毒云的致命伤害。就这样顺时针方向绕着房间陆续后退。另外它会给随机的成员上一个瘟疫，10秒后该成员脚下也会出现毒云。对于坦克之外的人这是这战最关键的地方：千万不要解除这个瘟疫，会导致毒云立刻出现。而是要让中了瘟疫的人跑到斜坡旁边的空地，等时间到了以后“丢下”毒云再跑回团队中。对毒云的处理是这战唯一的难点。

首领：格拉斯

指定一个圣骑士或其它职业担任AoE坦克，大家跟他站在一起，全力DPS首领。战斗期间会刷新很多小怪，集中在一起那个AoE坦克就可以方便地将它们全部扛住。首领过段时间会使用技能令所有人和怪物的生命值都降到1，这时候就可以将那些小怪轻松AoE掉，然后继续攻击首领，大概一次就能干掉。

正式版似乎难度略有提高，如果坦克无法扛住那些小怪，可以指定一个冰法，在其它人的协助下风筝那些小怪。

首领：塔迪乌斯

开始时队伍分成两边，分别对付左右两个小平台上的怪物，队长要注意两者的生命值指挥大家停止或恢复攻击，尽量保持同等水平，必须将它们在差不多的时间内一起干掉。然后大家都要跑到边缘跳到塔迪乌斯所在的地方。塔迪乌斯过一会儿就会给大家加上正电荷或负电荷，同电荷的人接近时会令彼此的伤害加倍，不同电荷的人接近则会导致碰撞而造成高伤害，碰撞多的时候就是秒杀。所以战斗的关键就在于电荷的处理，不过新版本碰撞的距离短多了，非常容易。可以让塔迪乌斯面对西边或东边，然后指定所有带正电的人站在它的面前，而所有带负电的人站在它身后，只要保持最大的近战距离就不会造成电荷碰撞。当电荷改变时，比如带正电的人变成了带负电，他们可以穿过塔迪乌斯跑到他背后，而变成带正电的人就可以跑到他面前。



相关成就有“电击！”和“英雄模式：电击！”，要求在无人触发正负极接触放电的情况下击败塔迪乌斯，只要队伍成员都熟悉这场战斗就不难。另外“做减法”要求在普通模式下以少于9人的阵容击败他，“英雄模式：做减法”要求在英雄模式下以少于21人的阵容击败他。

瘟疫区

首领：瘟疫使者诺斯

这战德鲁伊和法师要注意及时解除诅咒，否则10秒后中诅咒的人及周围的同伴都会受到很高的伤害并获得一个DoT。英雄模式下诺斯还是会闪现，这时DPS要注意，他闪现时清除仇恨，要让坦克重新拉住他然后恢复攻击。另外战斗期间会刷新几个小怪，让副坦克拉住，先不用理会，大家集中攻击诺斯。等第一阶段结束诺斯会传送到高处的平台上，这时大家先解决之前的小怪，然后是第二阶段刷新的小怪，刷新速度比较慢，可以轻松解决。之后诺斯会重新回到地面，全力攻击一般就能把他解决，否则就会再次重复第二阶段。

首领：肮脏的希尔盖

通过希尔盖所在房间的路上不再是快速刷新区域。通过后大家可以贴着右侧进入房间内，做好准备后冲到希尔盖所站的小平台，坦克则把他拉到房间里的地面上，远离平台，因为靠近他的话施法速度会减慢300%。这个房间遍布裂隙，会间歇性地在不同区域喷出绿色的“岩浆”，根据喷发的规律该房间从门口到出口可分为1、2、3、4号区域，具体可以参考相关的60级攻略，坦

克需要在每次喷发后拉着希尔盖移动到下个区域，到4号区域后再掉头。一段时间后希尔盖会传送到平台上，这时候所有人都要下到房间里，在他身边会受到很高的伤害。大家集中在1号区域，然后在每次喷发后移动到下个区域，也就是进行之前坦克和所有近战必须进行的“舞蹈”。大概来回一遍以后希尔盖会再次移动，坦克拉住他再次重复第一阶段，就这样反复。80级版本岩浆喷发的间隙长了很多，不像以前非常紧密，就是延迟稍微高一点都会被击中，现在时间上非常从容，只要打过一两次的人就不应该死于舞蹈。

相关成就“安全舞蹈”/“英雄模式：安全舞蹈”要求在团队无一人死亡的情况下击败肮脏的希尔盖。



首领：洛欧塞布

这场战斗比60级的时候简化了很多，过去使用治疗法术会有很长的冷却时间需要制定一个严格的治疗顺序，而且固定时间的团队伤害使大家必须精确地依次使用绷带、各级生命石和药水等，并且在用完所有自我治疗手段之前干掉首领。现在改成了每20秒洛欧塞布会使用技能使所有人受到的治疗效果降低100%，也就是无法被治疗，持续15秒。一旦结束后大家就要抓紧短暂的空隙治疗。大家也要尽量集中有利于群体治疗。另外房间里不同位置每隔一会儿就会刷新一个孢子，各个小组应该轮流跑到孢子处，注意等小队成员都到了以后再打掉孢子，5码内的5个成员会获得一个持续1.5分钟的增益效果，提高暴击几率50%，并且使法术和技能不造成仇恨。

相关的成就“孢子保护主义者”/“英雄模式：孢子保护主义者”要求在不杀死任何孢子的情况下击败洛欧塞布，这样战斗会变得非常久。

军事区

首领：教官拉苏维奥斯

普通模式下只有2个学生，斜坡下会有两个装置用来心灵控制那两个学生。英雄模式下跟以前一样有四个学生，仍然需要牧师来心灵控制2个学生，坦克扛住另外2个。控制住学生后，用他们的嘲讽和盾墙技能来扛拉苏维奥斯，2个学生轮流，然后更换。80级版本的拉苏维奥斯的吼叫不再燃烧法力，只是造成伤害，英雄模式下有5-6千的伤害，无法再利用视线躲避，只能靠治疗克服。

首领：收割者戈提克

戈提克所在的房间分为两个部分，中间有道铁门。左边的可以称为活人区，右边的可以称为亡灵区，每个部分安排至少一个坦克和相应的治疗者，DPS也平均分配到两边，一般活人区以远程为主，亡灵区以近战为主。大家进入各自的区域，然后攻击高处的戈提克，战斗就会开始。首先在活人区会开始刷新怪物，刷新速度和强度都没有以前那么高，坦克注意拉住，很容易解决。这些被杀死的怪物会作为亡灵在亡灵区刷新，如果亡灵区的DPS不够进度开始落后，就可以让活人区的DPS放慢一些。解决掉多波的怪物后，戈提克会下到活人区，他本身没什么特殊能力。打了一会儿他会传送到亡灵区，几次以后门就会打开，大家可以一起把他解决。

天启四骑士

原本是由库尔塔兹领主、女公爵布劳缪克丝、瑟里耶克爵士以及大领主莫格莱尼组成，现在大领主莫格莱尼摆脱了巫妖王的控制，于是瑞文戴尔男爵被找来替代了他的位置。

这场战斗远没有以前那么复杂和困难。四个骑士仍然有各自的光环，给周围的人叠加标记，标记叠加到4-5个伤害就会过高无法治疗，所以需要被扛在房间的四个角落。库尔塔兹领主和瑞文戴尔男爵需要被拉到靠近入口的两个角落，而女公爵布劳缪克丝和瑟里耶克爵士在开始后就会自动跑到较远的两个角落，不会移动，只会用法术攻击距离最近的目标。所以只需要两个坦克来扛库尔塔兹领主和瑞文戴尔男爵，远角的两个只要任意远程的DPS或者治疗者就可以。英雄模式下因为他们的法术伤害很高，要安排生命值较高的成员以及足够的治疗。



整个团队开始就等在库尔塔兹领主的角落，坦克拉过来建立了仇恨以后就开始攻击，当标记叠加到3个以上后就需要切换了。这时候可以让大家跑到门口另一侧的角落，两个坦克交换目标，其它人攻击瑞文戴尔男爵。或者也可以让坦克把库尔塔兹领主拉到另一个角落，交换目标后把瑞文戴尔男爵拉过来，这样团队就不需要移动。大概两次切换后就可以干掉库尔塔兹领主，然后大家到另一个角落干掉瑞文戴尔男爵。这期间远角的坦克也需要不断切换目标。团队干掉近角的两个首领后再到

远角，同样轮流攻击两个首领，将它们解决后可以在房间中央的宝箱里拾取战利品。



如果队伍的攻击力够强悍，还有一种暴力打法，就是开始使用一切手段全力输出一次击杀库尔塔兹领主，然后依次解决其他骑士，根本不用切换。

相关成就是“同生共死”/“英雄模式：同生共死”，要求天启四骑士的死亡时间之差前后总共不超过15秒，没试过，可能是让团队进行同样的步骤，只不过打到首领剩下不多的生命时就停手，转去打其他骑士，最后再拉到一起逐一解决或者AoE掉。

上层

打通全部四个区以后回到入口的地方，到上层可以被传送到冰霜飞龙的巢穴。

首领：萨菲隆

80级的萨菲隆的光环仍然不断对房间内所有人造成冰霜伤害，但没有以前那么高，不需要冰抗装备，只要圣骑士的冰抗光环就可以。第一阶段只要注意它在地上施放的暴风雪，开始时没有伤害，但站在里面很快就会被减速并受到伤害，需要及时躲开。另外它会给随机目标上诅咒，会吸血恢复它的生命值，法师和德鲁伊要注意解除。一段时间后它会飞起。

第二阶段大家应该集中在一个区域，但是不要靠太近。萨菲隆会朝随机目标发射冰箭，对周围的人也会造成数千伤害。目标会被冻在冰块当中。制造两个冰块之后它会放下一个缓慢下降的冰弹，对房间里所有人造成致命伤害，大家必须躲在冰块后面才能幸免。之后会回到第一阶段，这样重复，萨菲隆的血很多，战斗仍然会持续较长时间。



相关成就“百点俱乐部”/“英雄模式：百点俱乐部”要求在团队中的所有成员冰霜抗性都不超过100点的情况下击败萨菲隆，这样对治疗的要求会更高一些。

打败萨菲隆后可以继续深入来到克尔苏加德的房间。

首领：克尔苏加德

英雄模式下克尔苏加德的战斗保持了原来的大多数元素，只是难度调低了很多，普通模式更简单。第一阶段大家站在中间，周围会有小怪刷新并冲过来，骷髅接近目标会自爆对团队造成不少伤害，但生命值非常少，可以指定1-2猎人专门杀。女妖接近目标时也会造成AoE伤害和击退，要由远程集中火力杀死，憎恶则可以由近战负责。这些小怪的生命值都没有那么多，打到这里的团队可以轻松应付。



相关成就“远远不够”/“英雄模式：远远不够”要求在克尔苏加德的大厅中杀死至少18个憎恶的情况下击败他。刷新的憎恶并没有那么多，应该是需要有意去拉旁边那些隔间的怪物，它们会同时过来。

到时间以后克尔苏加德会加入战斗，小怪停止刷新，隔间的怪物会消失。这时坦克在中间处要拉住他，大家要提前离开中间处，分散到四周，先消灭剩余的小怪。大家要注意不要接近其他人，近战应该分为三组分别集中在克尔苏加德的三个方向，保持最大近战距离。克尔苏加德会使用群体寒冰箭攻击全体，最需要注意的技能有几个。一是会冰霜震击随机目标和周围10码内的人，冻住他们5秒，每秒伤害相当于全部生命值的20%，这样只要丢个治疗就不会死。还有地上出现虚空区域时大家要注意躲避。另外英雄模式下还会心灵控制几个队员，要注意用变羊、恐惧等手段控制住他们。到克尔苏加德生命值较低的时候会向巫妖王求援，旁边的隔间会出现传送门，普通模式下会出来2只虫子，英雄模式下好像是4只。这些虫子远比以前版本弱得多，一个坦克就可以全部扛住，也不需要牧师使用禁锢亡灵，有人说一个圣骑士可以连克尔苏加德带4只虫子一起扛住，可见有多弱了。大家全力解决克尔苏加德即可。

打通普通模式的纳克萨玛斯即可完成“蜘蛛区”、“构造区”、“瘟疫区”、“军事区”、“萨菲隆之死”、“击败克尔苏加德”和“纳克萨玛斯的陨落”等6项成就，打通英雄模式可以完成相应的六项英雄模式成就。另外“少数精锐”/“英雄模式：少数精锐”分别要求以少于9人和21人的阵容打通纳克萨玛斯，在装备超过纳克萨玛斯水平的情况下应该很容易做到。另外还有两个很有挑战性的成就，“不朽者”/“永恒者”分别要求在一个团队副本周期内，击败普通/英雄难度下的纳克萨玛斯中的所有首领，并且在全部首领战中无一人死亡。可能在熟练收割的阶段可以做到，会奖励相应的头衔。

副本4：永恒之眼（The Eye of Eternity）

位置：北风苔原西边岛屿Coldarra的中央。

介绍：位于魔枢上层的快速团队副本，蓝龙之王玛里苟斯的巢穴。

相关成就（普通）：织法者的陨落、龙口拔牙、你并非永恒、断子绝孙、冰冻废土的勇士

相关成就（英雄）：英雄模式：织法者的陨落、英雄模式：龙口拔牙、英雄模式：你并非永恒、英雄模式：断子绝孙

永恒之眼算是巫妖王之怒开放时最顶级的副本。杀死萨菲隆时他会掉落一个物品开启一个任务，完成任务的人会得到永恒之眼的钥匙，团队中只要有一个人持有钥匙即可，一般是团长或者主力坦克。普通模式下萨菲隆掉落钥匙对应普通模式永恒之眼，英雄模式则掉落另外的钥匙对应英雄模式永恒之眼。

进入副本后出现在一个大圆形平台上，中央有个晶球，玛里苟斯就在上空飞翔，不会主动攻击。准备好以后让持有钥匙的人上前使用晶球开始战斗，玛里苟斯会飞下来。

第一阶段注意坦克外的人不要站在玛里苟斯面前避免受到气息伤害。另外每隔一会儿玛里苟斯就会把所有人吸到空中，围绕着它快速旋转，不断造成伤害，这时候治疗者需要使用一些瞬发的群体治疗法术保持大家的生命值，落地后大家迅速归位。最重要的是每隔一会儿周围空中的传送门里就会出现一个能量火花，缓慢朝玛里苟斯飞去，到它身边就会被吸收，接下来玛里苟斯就会使用一个伤害非常高的奥术气息攻击坦克。大家必须及时打掉火花，打掉后会掉在地上形成能量云，站在云里的人伤害提高50%，最关键的是如果再打掉一个能量



火花掉在相同的地方，效果可以叠加，所以及时杀死能量火花以及杀死的地点是这战的关键，玛里苟斯的生命值很高，而且10分钟后狂暴，必须充分利用能量火花，死亡骑士的技能可以把火花拉到合适的地点，会有很大帮助。

打到50%以后玛里苟斯会飞到空中，这个过程中远程DPS仍然可以继续攻击。这个阶段有两个方面要注意，一是玛里苟斯会不断丢下反魔法罩，躲在里面可以减少受到的法术伤害50%，反魔法罩会不断缩小，大家要及时躲到新的里面，这样当玛里苟斯喷吐气息时就不会灭团。另外还有很多小怪会乘着飞盘前来，一种是法系怪只在空中盘旋，一种是近战怪会着陆攻击，坦克要拉住他们大家集火干掉，飞盘会掉在地上，一个近战可以站上去，飞到空中对付法系怪，远程可以在地面攻击，到后面有多余的飞盘再上去。在飞盘上不会受到伤害。消灭所有小怪后大家赶紧着陆，有短暂的时间可以全力攻击玛里苟斯。

之后玛里苟斯会把圆盘打碎，大家掉落下去后会被飞来的红龙们接住，这最后一个阶段就要利用红龙的技能与玛里苟斯战斗，红龙有攻击、治疗和护罩等技能，需要不同的队员专注于不同的任务。在副本外面，魔枢的上层有一个红龙族NPC提供一个日常任务，让你骑着那些红龙消灭蓝龙，那是同样的红龙，所以平时就可以让大家多做那个日常任务熟悉一下，要打玛里苟斯的时候就好办了。



达拉然下水道战场

魔法之城达拉然漂浮在诺森德的上空，然而就在这座人来人往的城市，其地表以下确隐藏着另一种运动，当人们嬉笑怒骂时殊不知有一群执着的角斗士们正在这座城市的下水道里奋战着，不断试炼着挑战着新的高度。

一、概述

达拉然下水道被一条瀑布分割为了两半，这条瀑布自上而下冲击着竞技场的中央平台。

1.瀑布

有时，瀑布从顶棚倾泻下来时会发出刺耳的摩擦声，流动的瀑布正好阻挡了处于对角线位置的角斗士们的视野，同时也阻断了他们的走位（瀑布不能穿越）。因此这条瀑布被设计成了达拉然竞技场一个很富有变化性的元素，如果玩家在在瀑布的底部逗留片刻，一旦瀑布开始运转，那么他将会被水流弹开。

2.中央平台

竞技场的中央是一个隆起的平台，从顶棚倾泻下来的瀑布刚好击打到平台的中央部。玩家只能通过平台两侧的台阶进入平台的对角区域：因为这个平台很高，玩家跳不上去。在平台的另2个对对角，放置一些障碍物用来阻挡玩家的视野。

3.下水管道

达拉然下水道一边各有一条下水管道，这两条管道便是玩家的起始区域。若是玩家在管道里迟迟不下去，那么他将会被污水给直接冲下去。

二、关于地图的走位说明


达拉然

比赛开始后，每队玩家都面向着中央平台，从而均可以迅速占领有利地形，也可以通过队伍的职业搭配，选择是环绕平台的站位，或者利用地形尽可能的躲避近战或远程的攻击，再者要是你足够强力，那么可以直接选择占领制高点，获得尽可能多的可控制区域，同时也可以保证有个清晰宽广的视野。一般而言治疗可以利用平台两边的台阶或是周围的障碍物为自己的队友加血，必要时还可躲避攻击。

但是，想要完全的掌握中央平台的控制权绝对不是一件轻而易举的事，即使这样一个战略要地，平台中央部周期性激活的瀑布使得整场比赛更充满了戏剧性，比如突然的阻断你的视野，还有将靠近太瀑布的人冲退。玩家能利用比赛这一个动态变化的元素来尝试灵活多变的打法，比如全队可以等待DPS队员大绝冷却结束，当瀑布阻断开一位对方玩家时，快速地将其集火掉。

注：该竞技场坐骑不可用。

远古海岸战场

一、地区说明



远古海岸

远古海岸是一个古老泰坦生活的岛屿，位于龙骨荒原的南海岸，正是在这里，一场新的战斗开始了。身处战场的你既要学会进攻同时更要学会防守。所有攻击方的玩家都会经历一个类似诺曼底抢滩登陆的起始过程，冲过众多艰难险阻的防御工事后，真正的战斗才刚刚开始……

攻城机械在远古海岸战场里同样可用，尤其对攻打那些防御工事的建筑物极为有效！！

二、暴雪全球邀请赛上公布的信息

1.战场位于龙骨荒原南方的一个岛屿

2.这同样是一个讲究攻防战术的战场。

3.当一方攻击另一方时，将会限制在规定时间内获取胜利，战斗结束后，攻守方交换开始下一场。

4.进攻方的玩家将会出生在海上的划艇中，而防守方的玩家将会在海岸的中央部来阻断他们的进攻。

5.整个战场有三堵巨墙分割为3个区域，每一堵墙被拿下后复活的墓地随地也会被自动占领，和奥山一样。

6.随着进攻方的不断向前推进，将会有越来越多的攻城机械来援助他们。

7.我们还未决定这场演绎在诺森德的诺曼底登陆，人数是适合10V10还是15V15。

攻城机械同冬拥湖的完全一样

勇气之环

一、概述

位于部落主城奥格瑞玛中的这座竞技场，是证明你经受力量与荣耀的严酷考验之后自身价值所在的地方，在力量谷，这座庄严的建筑矗立着只为展示兽人的文化与信仰所在：勇气之环。

勇气之环是一个包含了多个动态元素的地图，这意味着一场同时具有多种挑战、高强度与高运动性的战斗将在这里展开。

1.台型区域

两只竞技队伍一开始均被圈在这两个小型舞台里，但这并不是只用来藏身的，在比赛还没开始之前，这两个台型区域会缓慢的升起直到与地面起平后方停止，而且只有区区几码的间隔。随着比赛的正式开始，周围的铁门将会撤下，当然两队成员也将惊奇地发现自己和敌人是如此的接近（10码）

2.火焰之墙

台型区域的每一边都各有一条能从地下喷射出火焰的墙壁，这两个墙壁出发火焰的周期完全一致，穿越或者停留在此墙上的玩家每秒将会受到自身生命值百分之X（未定）的持续火焰伤害，但这堵墙并不会阻碍你的视野与移动路线。

3.升降棱柱

勇气之环竞技场的两个对角分别有两个8边形棱柱体，它们在比赛的全过程中不断的升起与降下，并且会阻断玩家的视野和行进路线，由于它们的是动态变化着的，所以也为集火与风筝打法创造了可能。

二、关于地图的走位说明

由于该竞技场拥有诸多独特的元素，这使得勇气之环变为了魔兽世界目前为止一个最复杂最具有变化性的竞技场区域，同时它也为那些足智多谋的玩家们提供了更为广阔的竞技空间。大体上讲，一个始终如一，合作精准且懂得如何把握机会的队伍会是这个竞技场的统领者。


勇气之环

一个对于勇气之环竞技场取胜比较关键的因素在于如何较好地利用周期性变化的升降平台与火焰之墙。当棱柱降下时，火焰也同时停止，竞技场的格局又将清晰地显现出来。因此，玩家要学会利用火焰来阻断敌方人员，决定是否在必要时快速的穿越火墙，但还要避免被对方集火掉，以及如何运用台柱的升降来施行风筝打法或阻断对方的视野。

当一方的队员中有人被这些障碍物弄得晕头转向时，另一方的队员就可以迅速的将其集火掉，DPS的发挥显得尤为重要，当然治疗也是要强调的另一个方面，因为你也可能被一堆火给烧死。总之在整场比赛中保证队员最大的存活率，在最初混乱的阶段治疗要顶住压力，对于全队而言队员们不要跑得晕头转向等等才是取胜的关键所在。

注：该竞技场坐骑可用

冬拥湖战场

一、地区说明

冬拥湖是联盟与部落之间一块固定的战场区域。攻城战将会在这一区域展开，你可以尽可能地利用各种攻城器械，包括飞行器，地精伐木机等。玩家夺取散落在这一区域的塔后，会给予额外的战场时间奖励。

夺取冬拥湖战场是玩家战斗的主要目的，当你方阵营占领了该区域，诺森德大陆所有副本中的BOSS都将会掉落精神碎片，这种碎片可以被收集并借当作获取装备的交换物（类似TBC中泰罗卡森林的幽魂碎片）。杀死对立阵营的玩家将获得冬拥湖荣耀印记，亦可以通过荣誉系统和相关的NPC换取奖励。

在这里，你可以通过巧妙利用桥梁来阻断敌人的进攻，毁坏桥梁使得攻城机械无法穿越水域，但随之而来的是己方阵营防御力的缺失，因为你的攻城机械也过不去了。

二、暴雪全球邀请赛上公布的信息

1.一些更多的PVE元素正在被考虑加入至该PVP区域，具体可以参考外域中的元素高地。

2.冬拥湖战场和新战场将会加入攻城机械。

3.这些攻城机械将包含用于空战的飞行器。

4.你可以在战场内摧毁建筑物。

5.冬拥湖将加入类似于奥金顿灵魂之塔的攻防模式，当你获得了一个塔的控制权并且确保已经占领了一段时间，那么你方阵营就将在以后的几小时内获得许多好处。

6.前面提到过当一方阵营完全夺取冬拥湖的控制权后，诺森德世界范围内副本中的所有BOSS都将会掉落“精神碎片”，你可以使用这种物品来换取相应的装备，这些装备不会比其他战场奖励物品更好，这是多了一种获取装备的途径，物品质量和入门级PVP装备差不多。

7.杀死对立阵营玩家而掉落的冬拥湖荣耀印记同样可

以在NPC处换取相应的战场装备。

8.桥梁被看作是战场中的阻断点，因为攻城机械无法穿越水域。

9.夺取冬拥湖要塞是这场战斗的最后目的，你可以摧毁要塞中的一切，但你不得不一点一点地摧毁他们。

10.每个塔上的可被玩家控制的加农炮是用来保护要塞的。

11.战场内的桥非常的巨大，无论你身在战场的何处，都能看得见这些桥梁，当然它们也能被彻底的摧毁。

三、攻城机械

1.毁灭战车

毁灭战车同时具有近距离与远距离攻击能力。这就意味着它既可以从很远的距离直接攻击建筑物，同时也可装备上一些撞击类工具去直接攻击建筑物。一辆毁灭战车可以搭载3名玩家，但这些玩家作为裸露在战车外的独立单位也是可以被点杀的。同时，当你在战车内同样也可以吟唱你的法术。

2.亡灵投石车

亡灵投石车比毁灭战车更快些，但它们的射程也更短。同时，威力也更小。不能搭载玩家。

3.攻城战车

这是攻城类机械中具有最远射程的武器。玩家可以完全享有战车内转动火炮的控制权。负责驾驶的玩家请专心开车。在攻城战车内的玩家被全方位保护着，但同时也不能攻击其他的玩家。攻城战车同样拥有恐怖的撞击类武器。

4.飞行器

飞行器可以对敌人实施空中轰炸，但同时也极易被防空武器击落。

5.地精伐木机

上面提到的防空武器就是它。地精们给它配备了最先进的地对空自动巡航导弹。当伐木机快报废的时候，你可以赶紧跳出来继续战斗（这让我想起合金弹头里的那些机械）。伐木机的锯子是用来近战的。木机可以跃起，从而可以跳过某些墙壁。（类似火箭靴）。攻城类武器是它的克星。

四、战斗体验：冬拥湖的召唤！



今晚就去去传中的冬拥湖（台服翻译成冬握湖了）战场！

恩，先登场亮一下造型，这头熊，也不比祖阿曼的差吧？



正门特写，其实外面还没来人……而我已经做好战斗的准备了！



冬握湖地图，这次是防守



RP-GG 比RP-G多了一个G，我是在说小火箭弹。千万不要被它的说明所迷惑了，根本不会自动追踪敌人，想命中还要靠自己慢慢瞄准。



打响了打响了，战斗终于打响了，趁人不多的时候先偷偷打个炮。囧！



和工房的矮子说话就能开坦克，话说一辆坦克建造时间只有5秒钟（引导条读秒），还是侏儒的科技高啊！！！



为什么我一开始没有开坦克呢，那是因为没有军衔别人不鸟我。



坦克就要有坦克的样子……要霸气，恩与之相配合的就是出门的传送点也是特别的大……



这不，杀了人有军衔了。恩，下士就可以开坦克啦！



终于又升官了，我为什么要说又？（中尉，现在可以购买和驾驶所有的机器啦！哈哈！！）



要是一方比较弱势就会得到此BT BUFF：耐力提高25%，受到的治疗效果提高25%，耐力恢复速度提高14%，最后造成的伤害提高18%



侧门，一个缺口，不知道能通向哪里。



说实话，这火炮蛮厉害的，打出去一发都是惊心动魄的，这也是冬握湖最好玩的地方，想想坦克的壮观景象，回忆中……



在地图上看看一共有多少坦克在活动.当然也包括我们自己的坦克，也不算少了，哈哈，真成坦克大战了！



攻击力还是很高的，开始对轰吧！！



除了自己开坦克，你还能搭在攻城坦克上面开炮.这火炮也相当猛的说。



哇噻，人工导航的RP-GG弹道导弹打出高潮了~~7500的伤害！后来又打出一个8900，忘记截图了……



趁大家都在乱斗中，我也来阴他一把，开炮！！！



最后门前的大乱斗！乱斗了乱斗了！！开始血腥，这地方叫死亡定律，不知道将来国服会不会有这个。



很强大，用螺丝钉撞门…不过还是没我强，我用斧头砍坦克一样强力！这个东西叫做冬握攻城坦克，威力不是一般的大……



工程坦克是可以装那种飞行器的的，所以没枪到座位的同学只好开它来肉搏了，坦克肉搏，杀啊！！！



其实这坦克只能打炮也是有悲哀的，行动不受你控制，瞄准起来很麻烦，还是笨重啊！！



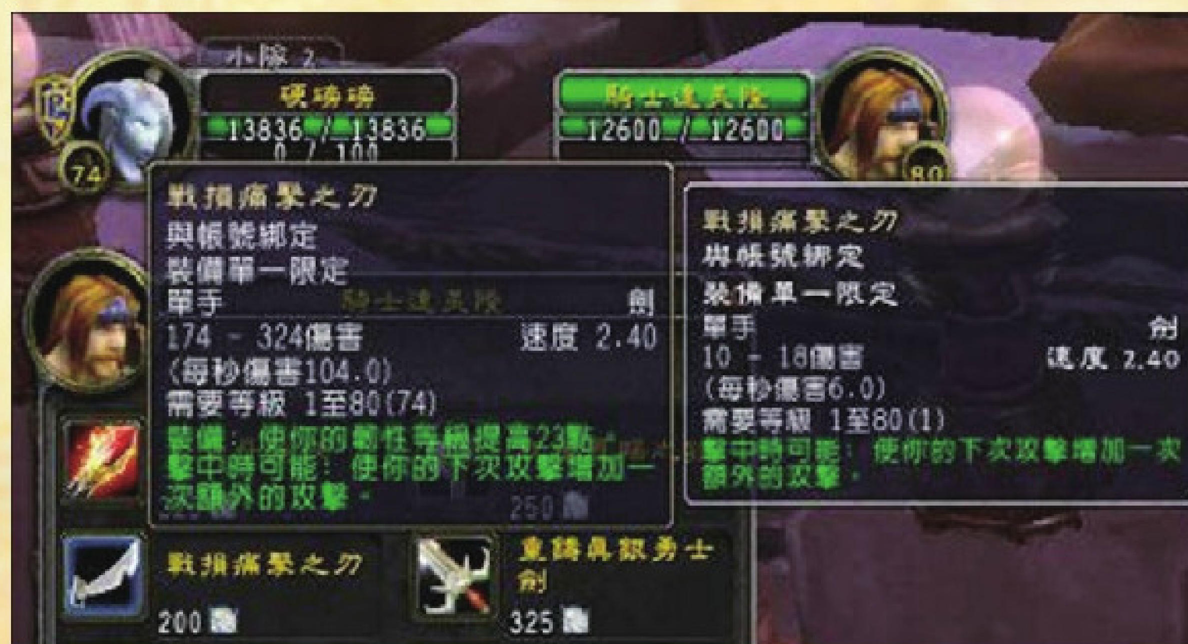
最后的大门破了后，我趁机往里偷窥一下，可惜什么都看不到……



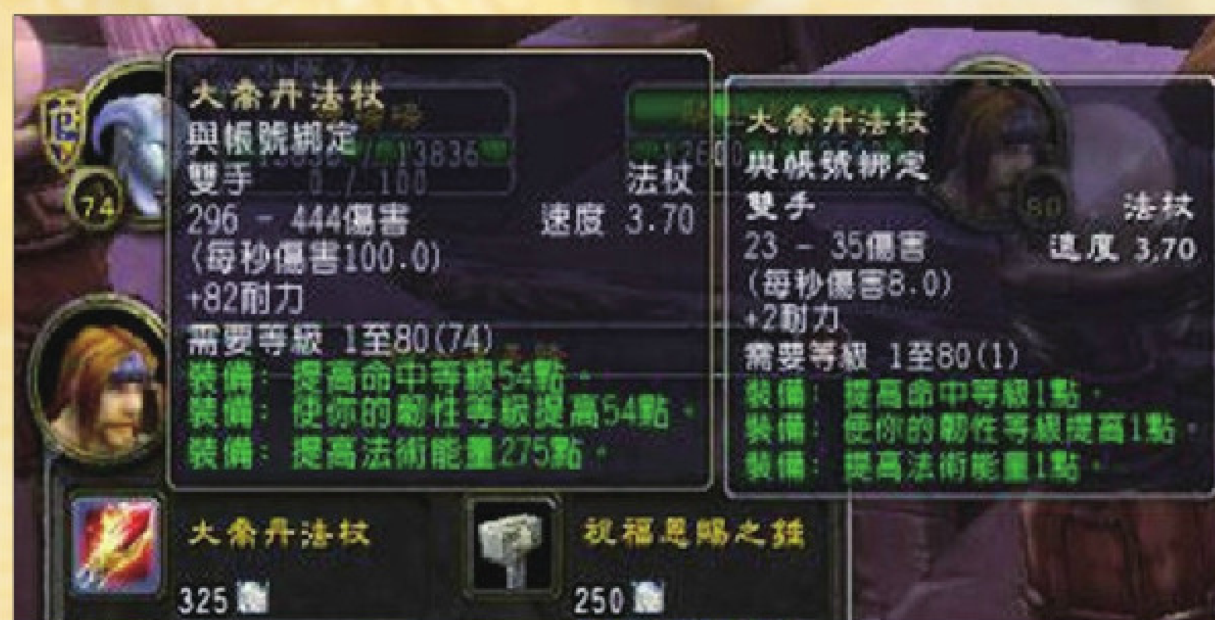
这坦克竟然在我脚边撞门出现，不打你我打谁！



向着胜利，前进！！我们的坦克部队破门而入！



来点冬握湖的“经典战场装”！绝对的强力！战损的痛击之刃……汗一个……



大乔丹法杖……囧……





“巫妖王之怒”中的声望系统，较之前作有了非常明显的改变。首先，声望不再同副本直接挂钩，免除了之前为了某个阵营的声望而要不停地刷某个副本的情况。其次是“勇士系统”的推出，使得玩家在刷某副本时，可以按照自己的意愿，选择提高不同阵营的声望。再有就是阵营里又分出了子阵营，虽然目前还看不出有很特别的地方，但无疑是暴雪在为未来更加复杂的声望系统在做铺垫。

总体来说，声望系统较前作变得“友善”了一些，不过该刷的声望还得刷，没有什么可以偷懒的余地，等你把所有的声望都刷到崇拜了（如果你能的话），打开“成就系统”你再看，在“成就系统”中你只完成了一小部分而已。

“巫妖王之怒”中，不刷声望刷成就，或许就是这样吧！

除阵营、声望之外，我们将游戏中新增的铭文系统及烹饪技能的更新部分也放在此处，以列表形式供大家参考。

新声望派系和商业技能

《巫妖王之怒》的派系和声望

在《巫妖王之怒》中采用了一种新的设计，不再是将副本与派系对应，像是盘牙水库的副本提供塞纳里奥远征队的声望，而如果想提高时光守护者的声望基本上就得一遍又一遍地打黑暗沼泽。在《巫妖王之怒》中，主要派系有六个——银色北伐军（Argent Crusade）、龙眠联军（The Wyrmrest Accord）、黑锋骑士团（Knights of the Ebon Blade）、肯瑞托、侯迪尔的子嗣（The Sons of Hodir）和卡鲁亚克（The Kalu'ak），次要的还有索拉查盆地两个对立的派系——神喻者（The Oracles）和狂心氏族（Frenzyheart Tribe），另外比较特殊的是联盟的4个派系组成一个联盟先锋军（Alliance Vanguard），部落的4个派系组成部落远征军（Horde Expedition）。在这些派系当中，只有银色北伐军、龙眠联军、黑锋骑士团和肯瑞托这四个主要派系有战袍/徽章，而且改成了在友好时就可以购买而不是崇拜时，这是因为它们的作用完全改变了。

勇士系统：当你装备这四个派系的战袍/徽章时，你就是代表他们的勇士，在任何80级的普通和英雄副本中杀怪都会提高该派系的声望，而且可以随时切换，比方说你穿肯瑞托的战袍打某个副本，打到一半刚好到崇拜了，就可以换上银色北伐军的战袍，接下来杀怪就提高银色北伐军的声望。如果没穿这四个派系中任何一个的战袍的话，就是提高联盟先锋军或部落远征军的声望。这就让提升声望变得灵活很多，可以自由换着喜欢的副本打，速度也会快很多。这样就只有侯迪尔的子嗣和卡鲁亚克，还有神喻者/狂心氏族需要通过做日常任务才能提高。

一、银色北伐军

银色黎明和白银之手联合起来进军诺森德的新势力，主要据点在祖尔德拉克。在这里有大量的任务可以提高声望，都完成后大概会在尊敬到崇敬之间。日常任务只有2个，或者说1套+1个，但那1套要占用6个日常任务的名额。以下为具体日常任务：

1.Troll Patrol

奖励：275点声望

说明：在祖尔德拉克的The Argent Stand替Commander Kunz（40、66）完成任务后可以从他那里接到日常任务“Troll Patrol”，要求协助附近四个据点的队长完成他们交给的日常任务后回报。20分钟内完成这个任务会有额外的奖励。目前的版本可以先接任务，完成所有子任务但是不交，取消这个任务再接，然后再交所有的任务。

Captain Brandon（48.7、78.9）在The Argent Stand东南不远的据点，提供三个随机日常任务之一：

(1)Troll Patrol: Can You Dig It?

奖励：75点声望

说明：到西南边的空地上挖Ancient Dirt Mound（会闪光，很好找）寻找宝藏，每次都会出现一只怪物，挖了五处即可完成。

(2)Troll Patrol: Something for the Pain

奖励：75点声望

说明：到西边的水田Drak’Sotra Fields收集5个Mature Water-Poppy。

(3)Troll Patrol: High Standards

奖励：75点声望

说明：把Argent Crusader Banner插到Drak’Sotra的三处Drakkari Pedestal上面，就是中央有水池的空地北面（50.5、73.3）、南面（52.5、76.5）和东面（53.3、72.5）的小方台。

Captain Rupert（58.0、72.7）在Drak’Sorta，Kolramas的西北边，提供三个随机日常任务之一：

(4)Troll Patrol: Throwing Down

奖励：75点声望

说明：到西北边蜘蛛出没的地方用手雷炸毁5处Nerubian Crater。

(5)Troll Patrol: Done to Death

奖励：75点声望

说明：用Incinerating Oil炸毁散布Drak’Sorta的士兵尸体5具。

(6)Troll Patrol: Intestinal Fortitude

奖励：250点声望

说明：帮助Drak’Sorta的5个Crusader Recruit恢复勇气，跟他们交谈就可以做到。

Captain Grondel（48.1、63.9）在The Argent Stand东边的Drak’Agal，靠近竞技场，提供三个随机的日常任务之一：

(7)Troll Patrol: Couldn't Care Less

奖励：75点声望

说明：在附近杀死7只Mossy Rampager。

(8)Troll Patrol: Creature Comforts

奖励：75点声望

说明：在Drak’Agal那些露出水面的树根处收集20捆Dead Thornwood。

(9)Troll Patrol: Whatdya Want、a Medal?

奖励：25点声望

说明：从附近的尸体Drakkari Corpse身上收集7个Drakkari Medallion。

Alchemist Finklestein（35.1、52.2）在The Argent Stand西北的Heb’Valok，只提供一个任务：

(10)Troll Patrol: The Alchemist's Apprentice

奖励：75点声望

说明：接受任务后跟他谈话开始进行，几秒后他会随机说出一样需要的东西，必须在限时内跑到两边的储藏室

去拿，然后跑回来点击炼金锅丢进去，然后再拿他宣布的下一样物品。头三样是两个房间都有的，然后是两样只有其中一个房间有的东西，第六样是独一无二的东西。如果没能到限时内完成就会失败，得跟他谈话重新开始。

有些物品数量很多，在两个房间都有，熟悉图标和物品的样子后就能很快找到，但有些是只有其中一个房间有的，包括右边房间的Shrunken Dragon's Claw、Wasp's Wings、Ancient Ectoplasm、Amberseed这四样东西，以及左边房间的Raptor Claw、Prismatic Mojo这两样东西。还有几样东西是只有一份的，包括右边房间的Crystallized Hogsnot、Ghoul Drool、Trollbane；左边房间的Chilled Serpent Mucus、Blight Crystal、Crushed Basilisk Crystals、Frozen Spider Ichor、Abomination Guts，这些东西要记住。

下面是两个房间的所有物品（蓝色是右侧房间才有的，绿色是左侧房间才有的，红色是只有一份的）：

①右侧房间

第一个书架：Shrunken Dragon's Claw、Spiky Spider Eggs、Speckled Guano、Knotroot、Icecrown Bottled Water、Pickled Eagle Egg、Putrid Pirate Perspiration、Pulverized Gargoyle Teeth、Wasp's Wings、Ancient Ectoplasm、Amberseed、Crystallized Hogsnot、Knotroot、Wasp's Wings、Withered Batwing、Amberseed

袋子：Muddy Mire Maggots

桶：Seasoned Slider Cider

袋子：Muddy Mire Maggots

第二个书架：Amberseed、Ancient Ectoplasm、Spiky Spider Eggs、Knotroot、Amberseed、Pickled Eagle Egg、Icecrown Bottled Water、Pickled Eagle Egg、Putrid Pirate Perspiration、Pulverized Gargoyle Teeth、Ancient Ectoplasm、Speckled Guano、Wasp's Wings、Knotroot、Pulverized Gargoyle Teeth

桶：Seasoned Slider Cider

第三个书架：Icecrown Bottled Water、Putrid Pirate Perspiration、Spiky Spider Eggs、Knotroot、Pickled Eagle Egg、Amberseed、Speckled Guano、Withered Batwing、Pulverized Gargoyle Teeth、Shrunken Dragon's Claw、Icecrown Bottled Water、Ancient Ectoplasm、Amberseed、Wasp's Wings、Ghoul Drool

箱子：Hairy Herring Heads

第四个书架：Shrunken Dragon's Claw、Pulverized Gargoyle Teeth、Pickled Eagle Egg、Ancient Ectoplasm、Speckled Guano、Knotroot、Amberseed、Trollbane、Ancient Ectoplasm、Icecrown Bottled Water、Spiky Spider Eggs、Amberseed、Wasp's Wings、Putrid Pirate Perspiration、Shrunken Dragon's Claw、Withered Batwing

箱子：Hairy Herring Heads

②左侧房间

桶：Seasoned Slider Cider

第一个书架：Raptor Claw、Pulverized Gargoyle Teeth、Putrid Pirate Perspiration、Knotroot、Icecrown Bottled Water、Pickled Eagle Egg、Raptor Claw、Knotroot、Speckled Guano、Chilled Serpent Mucus、Withered Batwing、Speckled Guano、Prismatic Mojo、Spiky Spider Eggs

袋子：Muddy Mire Maggots

第二个书架：Pulverized Gargoyle Teeth、Pickled Eagle Egg、Icecrown Bottled Water、Speckled Guano、Putrid Pirate Perspiration、Spiky Spider Eggs、Prismatic Mojo、Prismatic Mojo、Blight Crystal、Speckled Guano、Raptor Claw、Withered Batwing、Crushed Basilisk Crystals、Pulverized Gargoyle Teeth

袋子：Muddy Mire Maggots

箱子：Hairy Herring Heads

桶：Seasoned Slider Cider

第三个书架：Pickled Eagle Egg、Withered Batwing、Speckled Guano、Spiky Spider Eggs、Icecrown Bottled Water、Knotroot、Raptor Claw、Pulverized Gargoyle Teeth、Frozen Spider Ichor、Prismatic Mojo、Putrid Pirate Perspiration、Raptor Claw、Prismatic Mojo、Withered Batwing、Pickled Eagle Egg

箱子：Hairy Herring Heads

第四个书架：Knotroot、Putrid Pirate Perspiration、Spiky Spider Eggs、Icecrown Bottled Water、Pickled Eagle Egg、Spiky Spider Eggs、Pulverized Gargoyle Teeth、Pulverized Gargoyle Teeth、Raptor Claw、Putrid Pirate Perspiration、Abomination Guts、Withered Batwing、Knotroot、Prismatic Mojo、Speckled Guano

(11)Congratulations!

奖励：350点声望

说明：在20分钟内完成“Troll Patrol”的话，Commander Kunz（40、66）就会多提供这个日常任务，奖励额外的声望和一个似乎只装废物的箱子。

2.Slaves to Saronite

奖励：Argent Crusader声望+250

任务提供：联盟：Icecrown上空联盟飞船甲板上的Absalan the Pious；部落：Icecrown上空部落飞艇甲板上的Brother Keltan。

说明：到Icecrown中央Ymirheim的矿坑里解救10名



银色北伐军日常之巡逻

Saronite Mine Slave。跟那些奴隶谈话他们可能会逃走，或者跳下深坑自杀，或者发狂攻击。

3.声望奖励

银色北伐军的军需官Veteran Crusader Aliocha Segard（87、75）在冰冠冰川东南角的The Argent Vanguard。主要奖励是友好时得到的战袍，崇拜时的珠宝加工配方：+8 精准等级&+12耐力，崇拜时的裁缝图纸：+50法术能量和20精神的裤子魔法线。

二、侯迪尔的子嗣

居住在风暴之巅Dun Niffelem的古老冰霜巨人种族。需要完成风暴峭壁主线的任务线后才会跟它们变得友好，同时通过任务解开更多的日常任务。完成所有任务后会到友好。继续提升的唯一途径就是通过日常任务。以下为具体日常任务：

1.Hot and Cold

奖励：250点声望

任务提供：Dun Niffelem内的Fjorn’s Anvil（63、62）

说明：到东边的Frostfield Lake杀Brittle Revenant收集5个Essence of Ice，到东边山谷对地上的Smoldering Scrap使用，就可以将其冰住，可拾取到Frozen Iron Scrap，收集5个即可。

2.Blowing Hodir’s Horn

奖励：250点声望

任务提供：摆在Dun Niffelem山崖边的Hodir’s Horn（64、65）

说明：到东北边的Thunderfall杀死Niffelem Forefather和Restless Frostborn Warrior各5个，对它们的尸体使用Hodir’s Horn超度他们的灵魂，注意先取光他们不再需要的世俗之物…

3.Polishing the Helm

奖励：250点声望

任务提供：套在Dun Niffelem高处冰柱上的Hodir’s Helm（64.2、59.4）

说明：到西边的山洞Hibernal Cavern（55、64），杀软泥怪Viscous Oil收集同名的物品5瓶。

4.Spy Hunter

奖励：250点声望

任务提供：Dun Niffelem内的Frostworg Denmother（63、59）

说明：达到尊敬后才可以接。到西边的山谷对Corpse of the Fallen Worg使用Ethereal Worg’s Fang，会召唤出一只Ethereal Frostworg，跟着它乱跑一番，它玩高兴了会找出隐藏的Stormforged Infiltrator，这样反复三次。

5.Thrusting Hodir’s Spear

奖励：350点声望

任务提供：Dun Niffelem的Hodir’s Spear（64、60）

说明：达到尊敬后Lorekeeper Randvir提供一个简单的任务，完成后上方会出现Hodir’s Spear，提供这个新的日常任务。到西边的山谷对空中的Wild Wyrm使用Spear of Hodir攻击它，它就俯冲下来将你抓住，接下来就要使用不同的技能在空中与其战斗，在飞龙在这个地区转一圈之前将它杀死。第一阶段要注意这几点：1、主要使用第三个技能“矛刺”攻击，造成1千多伤害，没有冷


风暴峭壁日常之白鹰斗青龙

却时间，但会降低抓紧度，所以还要不时使用第一个技能“抓住”来提高抓紧度，每次10点；2、看到提示说飞龙挥爪攻击的时候就用第二个技能“躲避爪子”，反应快就能躲掉；3、第四个技能“强力矛刺”可以造成近万点伤害，但是有较长的冷却时间，而且使用后会触发/重置“躲避爪子”的冷却时间，最好是在刚刚使用躲避后接着用，不过有时候飞龙很长时间都不攻击，这时候也得用掉闪躲+强力矛刺，否则时间上来不及。

当飞龙的生命降到3万左右时进入第二阶段，这时自己的生命值最好还有8千以上。这个阶段先多用几次第一个技能“拨开爪子”叠加Debuff，提高第二个技能“致命打击”的命中率，到比较有把握的程度后再使用“致命打击”就能干掉飞龙，不要太急于攻击，错过的话有较长的冷却时间，当然也要注意自己的生命值。

6.Feeding Arngrim

奖励：250点声望

任务提供：Dun Niffelem高处的冰雕像Arngrim the

Insatiable（67.5、60.0）

说明：达到崇敬后才可以接。到西边的山谷对沙虫Roaming Jormungar使用Arngrim’s Tooth，将它变成Disembodied Jormungar，打到生命值较低的时候Arngrim的灵魂就会出现将它吃掉，共需要5只。

7.声望奖励

侯迪尔的子嗣的军需官Lillehoff（66、61）在Dun Niffelem。主要奖励是尊敬时的各种肩膀附魔（相当于奥尔多崇拜的版本）、冰抗的头部附魔、32格采矿包的制革图纸，崇敬时的冰雪猛犸象的缰绳（8999g），崇拜时最好的肩膀附魔、重型冰雪猛犸象的缰绳（8999g）、22格包的裁缝图纸、+16暴击等级的珠宝加工图纸。

三、卡鲁亚克

善良的海象人以钓鱼和捕鲸为生，生存受到威胁的他们急需帮助。他们的村庄分布在北风苔原、嚎风峡湾和龙骨荒野。在龙骨荒野和嚎风峡湾之间有海龟船“绿岛”往来，龙骨荒野和北风苔原的Unu’pe之间有海龟船“潮汐行者”沟通。除了他们提供的少数任务外，主要就通过三个日常任务来提升。以下为具体日常任务：

1.The Way to His Heart...

需求等级：69

奖励：500点声望

任务提供：嚎风峡湾西北部The Isle of Spears海象人村庄Kamagua的Anuniaq（24、58）

说明：首先到岛西南的海边用网在School of Tasty Reef Fish处捕捞10条左右的鱼，然后到南方小岛的北侧海岸上，那里有很多公海象Reef Bull，对其中一只使用Tasty Reef Fish它就会游过来，这样逐步将它引到北面的海滩上母海象Reef Cow处，它们就会干柴烈火了。

2.Preparing for the Worst

需求等级：68

奖励：500点声望。

任务提供：北风苔原东边Kaskala的Utaik（63.9、45.8）

说明：在Kaskala收集8箱的Kaskala Supplies。

3.Planning for the Future

需求等级：71

奖励：500点声望

任务提供：龙骨荒野南面Moa’Ki Harbor的Trapper Mau’j（48、74）

说明：到北面的Snowfall Glade抓12只Snowfall Glade Pup（右键单击它们即可）。

4.声望奖励

在几个海象人村庄都有军需官。主要奖励有友好时+6智力&+6精神的珠宝加工图纸；尊敬时+6闪躲等级&+9耐力的珠宝加工图纸、28格弹药袋的制革图纸；崇敬时24格制革包的制革图纸；崇敬时+30钓鱼技能、水下呼吸和186.5DPS的史诗鱼竿，还有企鹅宠物。

四、龙眠联军

由红龙女王Alexstrasza the Life-Binder领导的红龙、黑龙、青铜龙和绿龙四个龙族的联盟，基地是龙骨荒野中心的龙眠神殿，成员和任务都集中在此。完成这些任务会接近尊敬。日常任务只有1个，主要提升办法还是通过前面提到的“勇士系统”。以下为具体日常任务：

1.Defending Wyrmrest Temple

奖励：250点声望

龙眠神殿中层的Lord Afrasastrasz（59、54）处接。然后跟外面的Wyrmrest Defender说话骑上红龙，用红龙的技能消灭来袭击神殿的蓝龙，3只Azure Dragon和5只Azure Drake，还有飞到西南的Azure Dragonshrine中央的龙骨处使用红龙的第5个技能进行破坏。

2.声望奖励

该派系的军需官Cielstrasza（59.9、53.0）在龙骨荒野龙眠神殿上层。主要奖励有友好时的战袍；尊敬时+奥术抗性的头部附魔；崇敬时32格附魔用包的裁缝图纸；崇拜时的+8闪躲等级&+8防御等级的珠宝加工图纸、红色幼龙的缰绳（1800g）。



龙眠联军日常之保护神殿

五、黑锋骑士团

由大领主莫格莱尼领导的死亡骑士组织，主要据点是在东瘟疫之地的黑锋要塞，负责训练新的死亡骑士。在冰冠冰川，完成任务线夺取The Shadow Vault后，黑锋骑士团会在那里建立据点。其它职业完成所有冰冠冰川任务一般会到尊敬。之后有很多日常任务可以继续提高。以下为具体日常任务：

1.Vile Like Fire!

奖励：250点声望

任务提供：The Shadow Vault门外巡逻的Vile（43、25附近）

说明：到西南边的Jutunheim偷一只Niorndar Proto-Drake（27、37附近）然后喷火烧毁那里的10栋建筑。

2.Shoot 'Em Up

需求等级：

奖励：250点声望

任务提供：The Shadow Vault的The Leaper（43、25）

说明：到西南边Valhalas面对悬崖的平台上操纵鱼叉枪（32、24附近）射落20只Jutunheim Proto-Drake。

3.Leave Our Mark

奖励：250点声望

任务提供：The Shadow Vault的Baron Silver（42、24）

说明：到西南边的Jutunheim杀死15个敌人，在尸体上插上Ebon Blade Banner。

在Jutunheim西南边悬崖壁上有处平台Death's Rise，完成那里的任务后也会出现三个日常任务：

4.Interligence Gathering

奖励：250点声望

任务提供：Death's Rise的Aurochs Crimbane（20、47附近）

说明：到西边的Onslaught Harbor杀那里的敌人收集钥匙来打开箱子取得5份Onslaught Intel Documents。

5.No Fly Zone

奖励：250点声望

任务提供：Death's Rise的Uzo Deathcaller（19、47）

说明：到Onslaught Harbor骑骨狮鹫杀死10个Onslaught Gryphon Rider。

6.From Their Corpse、Rise!

奖励：250点声望

任务提供：Death's Rise的Setaal Darkmender（19、48）

说明：到Onslaught Harbor杀死10个敌人，对他们的尸体使用Darkmender's Tincture将其变成僵尸。

7. 可重复任务

Reading the Bones

任务提供：Jutunheim山洞里的The Bone Witch（32、42）

说明：交15个Vrykul Bones可换一个只能在冰冠冰川使用的符文，同时提高10点声望。

8.声望奖励

军需官Duchess Myx（43、20）在冰冠冰川西北边完成任务夺取的The Shadow Vault。

主要奖励有友好时的战袍、+6敏捷&+6暴击等级的珠宝加工图纸；尊敬时+自然抗性的头部附魔、28格箭袋的制革图纸；崇敬时+50攻击强度&+20暴击等级的头部附魔；32格灵魂碎片包的裁缝图纸、+16攻击强度&+8暴击等级的珠宝加工图纸；崇拜时+9法术能量&+12耐力的珠宝加工图纸。



黑锋骑士团日常之射龙

六、肯瑞托

管理和保卫达拉然的巫师组织。主要成员都在达拉然，也有些在北风苔原。任务没有几个，也没有普通的日常任务。只有烹饪和珠宝加工的日常任务会同时提高肯瑞托声望。另外，完成英雄模式副本的日常任务会提高75点肯瑞托声望。提升的主要途径也是通过“勇士系统”。

肯瑞托没有普通日常任务，只有烹饪和珠宝加工的日常任务会提高声望。另外完成普通和英雄的日常任务也会提高少许声望。主要也是通过“勇士系统”提高。

声望奖励：军需官Archmage Alvareaux（25.3、47.7）在达拉然The Violet Citadel内。主要奖励有友好时的战袍、+火抗的头部附魔；崇敬时的+30法术能量&20暴击等级头部附魔；崇拜时+19法术能量的宝石加工图纸、+50法术能量&+30耐力的腿部法力线裁缝图纸。

七、索拉查盆地的两个派系

索拉查盆地有两个对立的派系，类似于奥尔多和占星者。要激活这两个派系的日常任务，需要先完成一个很长的任务线。

1.在盆地中央River’s Heart的营地，接Tamara Wobblesprocket（50.5、62.1）提供的“The Part-Time Hunter”。这一步不是必须的，只是目标相同顺便一起做了比较好。

2.在南面The Skyreach Pillar脚下可以找到需要捕猎的Pitch，不过它也是一群狂心氏族成员的目标。杀死Pitch后为首的Tracker Gekgek就会提供一个任务“Playing Along”，他宣称玩家抢走了他们的猎物，现在成为了狂心氏族的奴隶，必须为他们效劳。

2.到东边的Frenzyheart Hill报道后可以接到一系列的任务，最后一步是在附近找到Injured Rainspeaker Oracle（54.1、64.5）带回去，但完成任务解救它就会使神喻者声望变成友好，而狂心氏族声望变成仇恨。接着要护送那个鱼人回村庄。

3.到神喻者的村庄后可以替神喻者完成一系列任务，最后一步“A Hero’s Burden”要求进入The Lifeblood Pillar旁边的洞穴杀死Artruis the Heartless（77级精英怪），建议3人队伍。Artruis俘虏了神喻者的成员Jaloot和狂心氏族的成员Zepik the Gorloc Hunter，在它生命值较低的时候会控制两人与玩家战斗，迫使玩家在两个朋友中做出选择。只有杀死其中一个以后才可以解救另外一个，得以继续攻击Artruis。

如果选择杀死Zepik the Gorloc Hunter，战斗结束后可以完成Jaloot给的日常任务“Hand of the Oracles”，因为到这一步已经跟神喻者达到尊敬，所以在这里这个任务对声望没有任何影响。之后Jaloot会给任务“Return of the Friendly Dryskin”，让玩家回Rainspeaker Canopy报道。

如果选择杀死Jaloot，战斗结束后可以完成Zepik the Gorloc Hunter给的日常任务“Frenzyheart Champion”，不管之前的声望如何，直接将狂心氏族声望提高到尊敬，而神喻者降到仇恨。接下来会给一个任务“Return of the Lich Hunter”，让玩家回归Frenzyheart Hill。

神喻者

生活在盆地的类似鱼人的古老种族，视保护泰坦留下的遗迹为神圣使命。完成上述的任务线后每天会提供以下3个日常任务。

1.取悦雨水巨石（Appeasing the Great Rain Stone）

需求等级：76

奖励：500点声望

任务提供：Rainspeaker Canopy的High-Oracle Soo-say（54.6、56.4）

说明：如果没有助手的话，应该跟High-Oracle Soo-say再次谈话，挑选一个同伴。然后到附近找地上微微闪光的地点，助手就会挖出宝藏，收集6个Shiny Treasures即可。

2a.泰坦的意志（Will of the Titans）

需求等级：76

奖励：700点声望

任务提供：Rainspeaker Canopy树屋内的Oracle Soo-dow（54.2、53.8）

说明：Oracle Soo-dow提供的三个随机的日常任务之一。到Sparktouched Haven（盆地西南部，The Mosslight Pillar西边），杀死入侵的狼獾人，取得Tainted Crystal，拿到Great Lightning Stone处（33.6、75.0）召唤Soo-holu附身，在Sparktouched Haven和西南边的Kartak’s Hold杀死50只Frenzyheart狼獾人，然后向在Great Lightning Stone旁的Lightningcaller Soo-met（33.5、74.7）回复。



肖拉查盆地二选一

2b.掌握水晶（Mastery of the Crystals）

需求等级：77

奖励：700点声望

任务提供：Rainspeaker Canopy树屋内的Oracle Soo-dow（54.2、53.8）

说明：Oracle Soo-dow提供的三个随机的日常任

务之一。到Sparktouched Haven（盆地西南部，The Mosslight Pillar西边），打开祭坛附近的箱子（33.0、75.7）取得三个水晶，然后在Sparktouched Haven或者Kartak's Hold杀死50只Frenzyheart狼獾人。其中绿色的Crystal of Unstable Energy放下后对会周围的狼獾人发射射线，都是一下一只；青色的Crystal of Frozen Grip放下后类似猎人的陷阱减速该区域内的敌人；白色的Crystal of Violent Storm是形成一片云团，对云团下的狼獾人发射闪电，每击对所有目标造成将近4千伤害，但存在时间很短。完成后向在Sparktouched Haven的Lightningcaller Soo-met（33.5、74.7）回复。

2c.造物主的力量（Power of the Great Ones）

需求等级：76

奖励：700点声望

任务提供：Rainspeaker Canopy树屋内的Oracle Soo-dow（54.2、53.8）

说明：Oracle Soo-dow提供的三个随机的日常任务之一。到The Lifeblood Pillar的水晶处使用提供的Dormant Polished Crystal补充能量，然后到Sparktouched Haven使用它，会获得一个持续10分钟的Buff，每次攻击敌人都会造成额外的1千多点伤害，同时会治疗自己。这个Buff只有在Sparktouched Haven或者Kartak's Hold的时候才会存在。需要杀死30只狂心氏族狼獾人，然后向在Sparktouched Haven的Lightningcaller Soo-met（33.5、74.7）回复。

3a.沉思之歌（Song of Reflection）

需求等级：77

奖励：500点声望

任务提供：Rainspeaker Canopy的Oracle Soo-nee（53.3、56.4）

说明：Oracle Soo-nee提供的4个随机日常任务之一。到盆地四处山峰顶上还完好的神柱处：Glimmering Pillar、Suntouched Pillar、Mosslight Pillar和Skyreach Pillar使用提供的Didgeridoo of Contemplation。

3b.风与水之歌（Song of Wind and Water）

需求等级：77

奖励：500声望

任务提供：Rainspeaker Canopy的Oracle Soo-nee（53.3、56.4）

说明：Oracle Soo-nee提供的4个随机日常任务之一。飞到盆地西北边缘的高地Stormwright's Shelf，使用提供的Drums of the Tempest召唤"Haiphoon、the Great Tempest"附身，附身后可以使用水元素的技能，攻击空气元素Storm Revenant，打到生命值较低的时候就可以使用第三个技能将其吞噬，会转变成空气元素，再攻击和吞噬水元素Monsoon Revenant，这样交错进行，各吞噬4个即可。

3c.丰饶之歌（Song of Fecundity）

需求等级：77

奖励：500声望

任务提供：Rainspeaker Canopy的Oracle Soo-nee（53.3、56.4）

说明：Oracle Soo-nee提供的4个随机日常任务之一。飞到盆地西北边缘的高地Stormwright's Shelf，在地上的8堆Soaked Fertile Dirt处使用提供的Horn of Fecundity让那里生长出植物。

3d.净化之歌（A Cleansing Song）

需求等级：77

奖励：500声望

任务提供：Rainspeaker Canopy的Oracle Soo-nee（53.3、56.4）

说明：Oracle Soo-nee提供的4个随机日常任务之一。分别到最南边的Wintergrasp River、西南边的River's Heart和西北边的Bittertide Lake，使用Chime of Cleansing，然后杀死出现的污染湖水的怪物Spirit of Koosu、Spirit of Ha-Khalan和Spirit of Atha。。

4.声望奖励

主要奖励有友好时+6命中等级&+9耐力的珠宝加工图纸；崇敬时+8暴击等级&+3法力/5秒的珠宝加工图纸、7天后会孵化的神秘的蛋；崇拜时的饰品"Oracle Talisman of Ablution"。

狂心氏族

生活在索拉查盆地的狼獾人种族。完成前面提到过的任务线以后每天会提供以下3个日常任务。

1.抓鸡狂欢节！（Chicken Party!）

需求等级：76

奖励：500点声望

任务提供：Frenzyheart Hill的Elder Harkek（55.5、69.7）

说明：借助网抓住12只逃走的小鸡。

2a.雷雨之力（Strength of the Tempest）

需求等级：77

奖励：500点声望

任务提供：Frenzyheart Hill的雷耶克（55.7、69.5）

说明：Rejek提供的4个随机日常任务之一。飞到盆地西北边缘的高地Stormwright's Shelf，杀死那里的元素收集Essences of the Monsoon和Essences of the Storm各3个，到那里的石碑Shrine of the Tempest处（22.3、33.7）取得True Power of the Tempest。

2b.英雄的头盔（A Hero's Headgear）

需求等级：77

奖励：500点声望

任务提供：Frenzyheart Hill的雷耶克（55.7、69.5）

说明：Rejek提供的4个随机日常任务之一。到The Suntouched Pillar东边的Swindlegrin's Dig，杀风险投

资公司的成员取得Venture Co.Explosives，然后飞到盆地西北边缘的高地Stormwright's Shelf，杀死金属人Stormwatcher，然后对尸体使用爆炸物，再拾取地上的“Stormwatcher’s Head”带回。

2c.心血之力（The Heartblood's Strength）

需求等级：77

奖励：500点声望

任务提供：Frenzyheart Hill的雷耶克（55.7、69.5）

说明：Rejek提供的4个随机日常任务之一。拿瓶子飞到西边The Suntouched Pillar顶上装水，然后到盆地北边的Bonefields北面山坡上杀死白色巨鹰Goretalon Matriarch（59.6、23.7）取得Matriarch's Heartblood，将两者混合后交给Rejek。

2d.雷耶克：第一滴血（Rejek：First Blood）

需求等级：77

奖励：500点声望

任务提供：Frenzyheart Hill的雷耶克（55.7、69.5）

说明：Rejek提供的4个随机日常任务之一。到东南边杀死一只黑猩猩Hardknuckle Charger、一只虫子Sapphire Hive Wasp，再到西北边的Bittertide Lake附近杀死3只Mistwhisper Oracle或者Mistwhisper Warrior，每次杀死后对尸体使用Rejek's Blade。

3a.卡塔克的愤怒（Kartak's Rampage）

需求等级：76

奖励：700点声望

任务提供：Frenzyheart Hill的Vekgar（55.5、68.7）

说明：Vekgar提供的3个随机日常任务之一。到盆地西南角的Kartak’s Hold，杀死附近的Sparktouched鱼人取得Oracle Blood，拿到Altar of Kartak（23.4、83.1）来召唤Kartak附身，借助其力量在Kartak’s Hold和Sparktouched Haven消灭50只Sparktouched鱼人，然后向在Kartak's Hold祭坛旁的Shaman Jakjek（23.4、83.3）回复。

3b.狂心氏族的秘密武器（Secret Strength of the Frenzyheart）

需求等级：76

奖励：700点声望

任务提供：Frenzyheart Hill的Vekgar（55.5、68.7）

说明：Vekgar提供的3个随机日常任务之一。到Nesingwary Base Camp跟Grimbooze Thunderbrew（26.8、60.1）要一瓶Thunderbrew’s Hard Ale，再使用Vekgar提供的Wolvar Berries将两者混合成为Secret Strength of the Frenzyheart，到南边的Kartak’s Hold附近，喝下它会获得一个10分钟的Buff，每次对敌人造成直接伤害时会额外造成2千多伤害并带击退效果，消灭30只Sparktouched的鱼人，然后向在Kartak's Hold的Shaman Jakjek（23.4、83.3）回复。

3c.战争的工具（Tools of War）

需求等级：77

奖励：700点声望

任务提供：Frenzyheart Hill的Vekgar（55.5、68.7）

说明：Vekgar提供的3个随机日常任务之一。到盘地西南边的Kartak's Hold，祭坛对面的小盒子Zepik’s Trap Stash（24.0、83.1）里取得三种陷阱，用它们在Kartak’s Hold和Sparktouched Haven消灭50只Sparktouched鱼人。其中的Ensnaring Trap是根须缠绕周围的鱼人，Spike Bomb在放下后短时间内自行爆炸对周围鱼人造成2000多伤害，Volatile Trap是当敌人踩上去以后对周围鱼人造成3000多伤害。完成后向在Kartak's Hold的Shaman Jakjek（23.4、83.3）回复。

4.声望奖励

友好时的+7法术能量&+6加速等级的珠宝加工图纸；崇敬时+8暴击等级&+12耐力的珠宝加工图纸、7天后会变化的“Disgusting Jar”；崇拜时的饰品“Frenzyheart Insignia of Fury”。

八、联盟先锋军

在诺森德的联盟力量，由无畏远征军（Valiance Expedition）、探索者联盟（Explorers' League）、The Frostborn和银色盟约（The Silver Covernant）这四个派系组成，联盟先锋军本身算作一个派系，有独立的声望和军需官，四个子派系没有军需官和奖励。

声望奖励：军需官Logistics Officer Silverstone（57.7、66.4）在北风苔原东南的Valiance Keep北门旁。另外还有一个军需官Logistics Officer Brighton（59.6、63.9）在嚎风峡湾中部Valgarde。

主要奖励有崇拜时+30耐力&25韧性的头部附魔、摩托车的工程图纸。

1.探索者联盟

探索者联盟致力于探寻矮人种族起源，为此他们收集了大量资料，研究亚泽拉斯的历史和文化，寻找泰坦留下的神器。这个组织早已存在，但直到巫妖王之怒中才成为一个派系。他们在诺森德的成员不多，主要在嚎风峡湾和风暴峭壁。以下为具体日常任务：

Steel Gate Patrol

需求等级：70



奖励：2万经验，探索者联盟声望+250

任务提供：嚎风峡湾西北部Steel Gate挖掘场的Steel Gate Chief Archaeologist（30.8、28.6）

说明：完成Steel Gate Chief Archaeologist给的任务后可以接这个日常任务，驾驶飞机击落8只来袭的Gjalerbron Gargoyle。

2.The Frostborn

居住在风暴之巅的神秘冰霜矮人种族。他们的营地在风暴之巅西南部的Frosthold。以下为具体日常任务：

Pushed Too Far

需求等级：78

奖励：The Frostborn声望+250。

任务提供：Frosthold的Fjorlin Frostbrow（29、75）

说明：骑着鹰到东北边的The Foot Steppes干掉16条Stormpeak Wyrm。

3.银色盟约

一群好战的高等精灵，抵制肯瑞托接受血精灵加入。在Vereesa Windrunner带领下加入联盟的部队。

4.无畏远征军

联盟在诺森德的主要力量，在大多数地区都有据点，也有非常多的任务，目前版本到80级就崇拜了。以下为具体日常任务：

⑴Break the Blockade

需求等级：68

奖励：2万经验，无畏远征军声望+250，联盟先锋军声望+37.5

任务提供：嚎风峡湾西边Westguard Keep的Bombardier Petrov（28.0、41.9）

说明：在这里搭乘齐柏林飞艇前往附近的海面袭击那里的海盗船，投掷炸弹炸死25名海盗和10门大炮。

⑵黑水伐木场的战斗（Blackriver Skirmish，PvP）

需求等级：73

奖励：2万经验，Venture Coin x 10，无畏远征军声望+250，联盟先锋军声望+37.5

任务提供：灰熊丘陵Amberpine Lodge西面河边的Scout Captain Carter（30.0、59.8）

说明：在旁边的黑水伐木场杀死10名部落的玩家或NPC。

⑶乘胜追击（Kick 'Em While They're Down，PvP）

需求等级：73

奖励：2万经验，无畏远征军声望+250，联盟先锋军声望+37.5

任务提供：灰熊丘陵北部，Blue Sky Logging Grounds东南角的Sergeant Hartsman（39.4、43.8）

说明：在Blue Sky Logging Grounds杀死15个部落玩家或NPC。

⑷生存或是死亡（Life or Death，PvP）

需求等级：73

奖励：2万经验，无畏远征军声望+250，联盟先锋军声望+37.5

任务提供：灰熊丘陵北部，Blue Sky Logging Grounds东南角的Rheanna（40.4、42.7）

说明：在Blue Sky Logging Grounds用“Renewing Bandage”救治10个受伤的西部荒野士兵。

⑸翻修伐木机（Shredder Repair，PvP）

需求等级：73

奖励：2万经验，“Key to Refurbished Shredder” x 1，目前无声望

任务提供：灰熊丘陵北部，Blue Sky Logging Grounds东南角的Synipus（39.5、43.5）

说明：在Blue Sky Logging Grounds找到三部坏掉的伐木机器人开回来给Synipus。

⑹伐木机零件（Pieces Parts，PvP）

需求等级：73

奖励：2万经验，目前无声望

任务提供：灰熊丘陵北部，Blue Sky Logging Grounds东南角的Pipthwack（39.6、43.4）

说明：在Blue Sky Logging Grounds收集散落地上的零件“Grooved Cog” x4，“Notched Sprocket ” x3，“High Tension Spring” x2。

⑺把他们熏出来！（Smoke 'Em Out，PvP）

需求等级：73

奖励：2万经验，Venture Coin x 10，目前无声望。

任务提供：灰熊丘陵西南，Venture Bay东边的Sergeant Downey（22.0、80.8）

说明：用烟雾弹把20个Venture Company Straggler从码头北边的房子里逼出来。

⑻夺取港口！（Keep Them at Bay!，PvP）

需求等级：73

奖励：2万经验，Venture Coin x 10，目前无声望。

任务提供：灰熊丘陵西南，Venture Bay东边的Lieutenant Stuart（22.1、81.3）

说明：在Venture Bay杀死10个部落的玩家或NPC。

⑼除掉佐娜船长！（Down With Captain Zorna!，PvP，3人）

需求等级：73

奖励：2万经验，Venture Coin x 10，目前无声望。

任务提供：灰熊丘陵西南，Venture Bay东边的Baron Freeman（22.1、81.3）

说明：杀死佐娜船长（13.5、80.2），码头上部落船只西边的精英怪，任务建议3个人完成，或者用“Shredder Repair”奖励的钥匙操纵码头北面山坡上的伐木机器人来杀，其实不难Solo的。

⑽驾驶红色火箭（Riding the Red Rocket，PvP）

需求等级：73

奖励：2万经验，Venture Coin x 10，目前无声望。

任务提供：当联盟完全控制Venture Bay时，中央灯塔下的Commander Howser（14.8、86.6）

说明：首先要到码头中间那艘风险投资公司船只的船



舱里找到燃料Element 115（16.4、80.3），然后到灯塔南面的码头，跳上鱼雷（13.8、88.9），操纵它到停在码头西北角的部落木料运输船处（9.7、79.0附近），注意鱼雷的速度很快，撞到冰块就会爆炸，得重新再找燃料。

(11)Blood of the Chosen
需求等级：未知
奖励：无畏远征军声望+250，联盟先锋军声望+37.5
任务提供：冰冠冰川上空联盟飞艇Skybreaker甲板上的Knight-Captain Drosche
说明：到冰冠冰川中央Ymirheim杀死20个Vrykul人。

(12)Capture More Dispatches
需求等级：未知
奖励：无畏远征军声望+250，联盟先锋军声望+37.5
任务提供：冰冠冰川空联盟飞艇Skybreaker船长室的High Captain Justin Bartlett
说明：到冰冠冰川Aldur’ thar: The Desolation Gate西边的山谷，用提供的Dart Gun击落6个飞过的部落探子Orgrim's Hammer Scout，拾取他们携带的Orgrim's Hammer Dispatch。

(13)Assault by Air
需求等级：未知
奖励：无畏远征军声望+250，联盟先锋军声望+37.5
任务提供：冰冠冰川中央Ymirheim东边山脚沟里的Ground Commander Koup（62.6、51.3）
说明：操纵运输机上的烟雾炮来压制Ymirheim防空的鱼叉枪，确保运输机顺利空降4名士兵。关键是要熟悉鱼叉枪的位置。

(14)Assault by Ground
需求等级：未知
奖励：无畏远征军声望+250，联盟先锋军声望+37.5
任务提供：冰冠冰川中央Ymirheim东边山脚沟里的Skybreaker Squad Leader（62.8、50.9）
说明：掩护地面部队杀上山，至少要有4个士兵到达Ymirheim的门口，途中会碰到三拨敌人，每拨4-5个，杀得快就不会减员。完成后向坑里的指挥官回复。

(15)King of the Mountain（PvP）
需求等级：未知
奖励：无畏远征军声望+250，联盟先锋军声望+37.5
任务提供：藏在冰冠冰川中央Ymirheim南部一栋房子后的Frazzle Geargrinder（57.0、62.6）
说明：接任务后跳上旁边的跳跃机器人，利用机器人的超强跳跃能力跳上旁边的高山顶上，插下联盟的旗帜。跳到斜面的地方会滑下来，但是只要快速连续跳跃就不会。机器人可以攻击部落的机器人。

九、部落远征军

在诺森德的部落势力，由战歌远征军（Warsong Offensive）、复仇之手（The Hand of Vengeance）、牦牛人（The Taunka）和The Sunreavers四个派系组成。本身算作一个派系，有独立的声望和军需官，四个子派系没有军需官和奖励。

1.牦牛人

牛头人在诺森德的远亲。成员分布在嚎风峡湾、北风苔原、龙骨荒野和灰熊丘陵等地。

2.复仇之手

负责向阿尔萨斯复仇的被遗忘者组织。成员主要在嚎风峡湾、北风苔原、龙骨荒野。

3.The Sunreavers

不明。

4.战歌远征军

格罗姆·地狱咆哮之子Garrosh Hellscream领导的部落在诺森德的主要部队，基地是位于北风苔原的Warsong Hold。成员分布在嚎风峡湾、北风苔原、龙骨荒野和灰熊丘陵等地，有大量的普通和日常任务。以下为具体日常任务：

(1)黑水伐木场的战斗（Blackriver Brawl，PvP）
需求等级：73
奖励：2万经验，Venture Coin x 10，战歌远征军声望+250，部落远征军声望+37.5
任务提供：灰熊丘陵的Conquest Hold东面河边的Raider Captain Kronn（26.2、65.9）
说明：在旁边的黑水伐木场杀死10名联盟的玩家或NPC。

(2)穷追不舍（Keep 'Em on Their Heels，PvP）
需求等级：73
奖励：2万经验，战歌远征军声望+250，部落远征军声望+37.5
任务提供：灰熊丘陵北部，Blue Sky Logging Grounds西北角的Commander Bargok（34.5、33.0）
说明：在Blue Sky Logging Grounds杀死15个联盟玩家或NPC。

(3)力不能支！（Overwhelmed!，PvP）
需求等级：73
奖励：2万经验，战歌远征军声望+250，部落远征军声望+37.5
任务提供：灰熊丘陵北部，Blue Sky Logging Grounds西北角的Aumana（33.9、32.8）
说明：在Blue Sky Logging Grounds用“Renewing Tourniquet”救治10个受伤的部落士兵。

(4)收割联盟（Shred the Alliance，PvP）

需求等级：73

奖励：2万经验，“Key to Refurbished Shredder”x 1，战歌远征军声望+250，部落远征军声望+37.5

任务提供：灰熊丘陵北部，Blue Sky Logging Grounds西北角的Grekk（34.5、32.6）

说明：在Blue Sky Logging Grounds找到三部坏掉的伐木机器人开回来给Grekk。

(5)修理伐木机（Making Repairs，PvP）

需求等级：73

奖励：2万经验，战歌远征军声望+250，部落远征军声望+37.5

任务提供：灰熊丘陵北部，Blue Sky Logging Grounds西北角的Lurz（34.4、32.7）

说明：在Blue Sky Logging Grounds收集散落地上的零件“Grooved Cog”x4，“Notched Sprocket ”x3，“High Tension Spring”x2。

(6)把他们熏出来！（Smoke 'Em Out，PvP）

需求等级：73

奖励：2万经验，Venture Coin x 10，目前无声望。

任务提供：灰熊丘陵西南，Venture Bay西北边的Stone Guard Ragetotem（11.3、76.9）

说明：用烟雾弹把20个Venture Company Straggler从码头北边的房子里逼出来。

(7)港口中的联盟（Keep Them at Bay!，PvP）

需求等级：73

奖励：2万经验，Venture Coin x 10，目前无声望。

任务提供：灰熊丘陵西南，Venture Bay西北边的Centurion Kaggrum（10.1、77.3）

说明：在Venture Bay杀死10个联盟的玩家或NPC。

(8)消灭布莱沃特船长！（Crush Captain Brightwater!，PvP，3人）

需求等级：73

奖励：2万经验，Venture Coin x 10，目前无声望。

任务提供：灰熊丘陵西南，Venture Bay西北边的General Khazgar（10.2、76.9）

说明：杀死布莱沃特船长（17.0、82.0），码头联盟船只上的精英怪，任务建议3个人完成，或者用“Shredder Repair”奖励的钥匙操纵码头北面山坡上的伐木机器人来杀，其实不难Solo的。

(9)驾驶红色火箭（Riding the Red Rocket，PvP）

需求等级：73

奖励：2万经验，Venture Coin x 10，目前无声望。

任务提供：当部落完全控制Venture Bay时，中央灯塔下的General Gorlok（14.6、86.5）

说明：首先要到码头中间那艘风险投资公司船只的船舱里找到燃料Element 115（16.4、80.3），然后到灯塔南面的码头，跳上鱼雷（13.8、88.9），操纵它到停在码头东北角的联盟木料运输船处（21.4、84.5附近），注意鱼雷的速度很快，撞到冰块就会爆炸，得重新再找燃料。

(10)Blood of the Chosen

奖励：战歌远征军声望+250，部落远征军声望+37.5

任务提供：冰冠冰川上空部落飞艇Orgrim's Hammer甲板上的Warbringer Davos Rioht

说明：到冰冠冰川中央Ymirheim杀死20个Vrykul人。

(11)Keeping the alliance Blind

奖励：战歌远征军声望+250，部落远征军声望+37.5

任务提供：冰冠冰川上空部落飞艇Orgrim's Hammer指挥室的Sky-Reaver Korm Blackscar

说明：到冰冠冰川Aldur’thar: The Desolation Gate西边的山谷，用提供的SGM-3击落6架飞过的联盟侦察机Skybreaker Recon Fighter。

(12)Assault by Air

奖励：战歌远征军声望+250，部落远征军声望+37.5

任务提供：冰冠冰川中央Ymirheim北边山脚沟里的Ground Commander Xutjja（58.2、46.0）

说明：操纵运输机上的烟雾炮来压制Ymirheim防空的鱼叉枪，确保运输机顺利空降4名士兵。关键是要熟悉鱼叉枪的位置。

(13)Assault by Ground

奖励：战歌远征军声望+250，部落远征军声望+37.5

任务提供：冰冠冰川中央Ymirheim北边山脚沟里的Kor’kron Squad Leader

说明：掩护地面部队杀上山，至少要有4个士兵到达Ymirheim的门口，途中会碰到三波敌人，每拨4-5个，杀得快就不会减员。完成后向坑里的指挥官回复。

(14)King of the Mountain（PvP）

奖励：战歌远征军声望+250，部落远征军声望+37.5

任务提供：藏在冰冠冰川中央Ymirheim西边一栋房子后的Blast Thunderbomb（51.9、57.6）

说明：接任务后跳上旁边的跳跃机器人，利用机器人的超强跳跃能力跳上旁边的高山顶上，插下部落的旗帜。跳到斜面的地方会滑下来，但是只要快速连续跳跃就不会。机器人可以攻击联盟的机器人。



嚎风峡湾日常

附1：联盟、部落的专有及共有声望

联盟和部落有以下四组相互对应的专有声望：

1.Silver Covenant银盟：联盟声望，成员为高等精灵，领袖是温蕾莎·风行者（希尔瓦纳斯女王的姐姐），领地在达拉然和晶歌森林。与之对应的是Sunreavers掠日者：部落声望，成员为血精灵，领袖是Aethas Sunreaver（有传说这是凯尔萨斯王子的第二次重生——(K)ae(l)thas……），领地同样在达拉然和晶歌森林。这两个声望在达拉然有各自的专有领地（敌对阵营的人进入会被直接击晕传送出来），负责战场传送（剧透：在部落方你会看到某个你很熟悉的亡灵）、两种Emblem（公正徽章的80级版本）相应货物的购买、烹饪每日任务，以及通往各主城（包括沙塔斯城）的传送门。在晶歌森林双方各有一个飞行点和一群NPC。

2.The Taunka牦牛人：部落声望，成员为牦牛人，领袖是Roanauk Icemist(在龙骨荒野有任务指向对他的营救和因此而来的部落与牦牛人的结盟任务链），首都是龙骨荒野的Icemist（天灾蜘蛛人占领中），领地包括北风苔原的Taunka'le牦牛人村、啸风峡湾的冬蹄营地、灰熊丘陵的Oneqwah营地、风暴群巅的Tunka'lo营地。

与之对应的是The Frostborn冰裔：联盟声望，成员为冰地灵加上一个铁炉堡矮人，领袖就是这位铁炉堡矮人尤格·风暴之心，首都和唯一据点是风暴群巅的Frosthold严霜堡。

3.Explorers' League探险家协会：联盟声望，铁炉堡的探险家协会的诺森德分支，成员为矮人，主要活动在啸风峡湾，但在风暴群巅的布莱恩·铜须任务链同样奖励此声望。与之对应的是The Hand of Vengeance复仇之手：部落声望，是幽暗城皇家药剂师学会的诺森德分部，致力于用瘟疫消灭……很多东西。据点包括啸风峡湾的复仇码头、新阿加曼德和药剂师营地以及龙骨荒野的Venomspite怨毒镇。重要人物大药剂师Putress会从世界事件天灾瘟疫开始进入视野，直到引发萨尔、吉安娜、希尔瓦纳斯和国王的宿命相逢……

4.Valiance Expedition勇毅远征军：联盟声望，联盟北伐主力军。领地包括啸风峡湾的Valgarde、Wildervar堡和Westguard Keep西塞，北风苔原的勇毅堡Valiance Hold和Fizzcrank机场，灰熊丘陵的Amberpine Lodge和西部荒野军营，龙骨荒原的Wintergarde Keep冬堡和弗塔根要塞，还有在冰冠冰川上空飞行的The Skyshatterer碎天号飞艇。与之对应的是Warsong Offensive战歌军团：部落声望，部落北伐主力军。领地包括北风苔原的战歌要塞和Borgolok哨所、龙骨荒野的阿格玛之锤和库卡隆前哨、灰熊丘陵的征服堡、风暴群巅的Grom'arsh飞艇残骸，还有冰冠冰川上空的奥格瑞姆之锤号飞艇。

以上的四组声望仅提供相应据点的飞行点折扣和修理折扣，并不提供相应的声望物品。而凌驾于四个声望之上的，是总声望“联盟前锋Alliance Vanguard”和“部落远征军Horde Expedition"，所有上述四势力的声望都会加一半到这个总声望里，而另外一些任务/每日任务（灰熊丘陵的部分PVP任务）是只加这个总声望的。如果不穿四势力战袍，击杀80级非H副本和英雄副本的生物会增加总声望。总声望冲到崇拜相当容易，只用扫掉前几个地图就可以做到；但是相对应地，把四个分支声望冲到崇拜以完成相应的成就还暂时是不可能的——给总声望的任务并不同时给分支声望，而达拉然那一对精灵声望和复仇之手声望现在没有每日任务。

除了以上联盟和部落的专有声望外，还有以下双方共有的声望阵营：

1.The Kalu'ak海象人：海象人的主要营地是三个港口——北风苔原的Unu'pe,龙骨荒野的Moa'ki港，和啸风峡湾的Kamagua岛；相邻的港口间有“使用在脑门前悬挂棍子上的胡萝卜的海龟”作为动力的高速渡船往来。因为海象人声望出现得早而后期地图完全没有他们的存在，扫完相应三个港口的任务，不做每日声望都可以到尊敬，但是再往上就只能日复一日地做这三个任务。好在这个声望给的也基本上是过渡物品和消遣物品，所以也并没有那么要紧。

2.The Sons of Hodir侯迪尔的子嗣：这群人——好吧，应该说霜巨人——盘踞在风暴群巅的Dun Niffelem,需要任务链才能开启声望（从0/42000到0/3000，类似于灵翼龙）。任务链相当传奇：霜巨人和绝世强者战士的恩怨，霜巨人和冰裔地灵的战争与和解，绝世强者间的战斗，兄弟阋墙，泰坦钦差的背叛，古神的插手和诅咒，布赖恩·铜须到此一游……剧透过多就不好玩了，就此打住。顺带一提，燃烧的远征中占星和奥尔多这种对立却提供不可或缺的肩部附魔的声望费尽了玩家的钱和时间，于是这次暴雪没有设置对立声望附魔这种相当烦人的东西——所有肩部附魔都是侯迪尔的子嗣售卖，尊敬卖蓝的，崇拜卖紫的。而头部附魔还是和TBC一样散落在各个主要声望间，但是增加了一部分用石卫士碎片（类似幽魂碎片的东西，冬拥湖战场占领期间打掉的任何顶级北极副本Boss都掉落，普通每Boss一个，英雄四个，也可以做pvp每日拿）购买的PVP附魔。做上文提到的声望开启任务链可以到友善三分之一左右，而每日任务有三个，都是需要你自己做任务开启的。这个声望最讨厌的地方，就是每日声望少、没有袍子不能刷副本冲、起始任务链声望给太少——总而言之，难刷。如果你学了铭文的话，这个声望是可以放弃的。

3.The Oracles神谕鱼人和The Frenzyheart Tribe狂心狼獾人，他们都生活在肖拉查盆地，WLK唯一的一对对立声望。鱼人是泰坦科技的保护者（虽然他们自己丝毫不懂），盆地的原住民；狼獾人则是被天灾赶进盆地的。任何一方的声望增长都会造成对立声望的1.1倍下降，但是你开始任务链的时候必须选择狼獾人。奈辛瓦里的手下会给你追猎一只狮子（黑色的狮子，哭泣吧修玛的主人们）的任务，而这只狮子刚刚被狼獾人用武器逼进死角……于是你因为“抢了狼獾人的猎物”变成了狼獾人的奴隶——当然他口头上这么说，你自然不会承认：三个77精英狼獾人围住一只76普通狮子不下手，显然是等你跳坑里嘛。一系列的任务让你在狼獾人和鱼人之间多次切换声望——你会看到一次加两三万的声望，让你在另一方达到任务现阶段应该有的声望，友善或者尊敬——最后你需要猎杀一只巫妖，巫妖会在本体无敌期间控制一个狼獾人与一个鱼人攻击你，杀死其中任意一个就可以解放另一个同时解除巫妖的无敌状态。你没猜错，剩下哪一个，你就可以切换到他所属的声望并直接到尊敬。该任务消耗一个每日任务栏

……也就是说这个任务可以重复做以切换声望。可以放心的是，两个声望的玩家会进入不同的位面，在做杀狼獾人/鱼人任务的时候不会互相打起来……

对于声望物品，有一处在这里特别说明一下：在崇敬阶段，鱼人有“未孵化的蛋”，孵化时间为7天，唯一，在此期间你必须保持鱼人崇敬，7天后可能孵出某个30秒15000HP食物来，也可能是四种宠物（牙签鸟/白色牙签鸟幼崽，太初幼龙，小眼镜蛇）之一，五种可能性均等。狼獾人有“发酵中的药瓶子”，发酵时间为7天，唯一，在此期间你必须保持狼獾人崇敬，7天后是一些药水（例如2大蓝2大红2北极恢复药剂或者5瓶急速药水之类）、酒或者能使你变身狼獾人的小物品。

除了上文提到的声望，剩下的就是四个“战袍”声望，意思是这四个声望可以藉由在友善时购买并装备对应的战袍（占公会徽章的装备栏）从而在80级副本中通过击杀生物直接获得对应声望。

4.Knights of the Ebon Blade黑锋骑士团：这是中立的死亡骑士组织，类似塞纳里奥议会之于德鲁伊，死亡骑士有额外的职业任务可以增加黑锋骑士团的声望——很可惜，只有不到3600点。黑锋骑士团在Zul'drak有一个非常漂亮的渗透狙杀任务链，而除此之外所有的任务都集中在冰冠冰川。在那里，你会听到达里安·莫格莱尼和弗丁老爷吵架，以及从达里安那里接到一系列巨大的任务链，其中包括了把一个巫妖王的据点变成黑锋骑士团的——没错，基于镜像技术，做完这个任务链以后这里就会出现包括声望物品军需官和飞行点在内的一系列友好NPC。另外，你在冰冠冰川杀死的每个维京人都会掉落一根维京骨头，每15根骨头可以在骑士团的一个NPC那里换取一个三十分钟冰冠冰川区域性自身buff物品（第一次250声望，以后每次10声望，拾取绑定，所以靠这个刷声望的同学可以死心了）。

6.银色北伐军Argent Crusade：这是银色黎明和白银之手骑士团在诺森德大陆的势力。据点包括Zul'drak的Argent Stand银色岗哨和Light's Breach圣光之楔，龙骨荒野的Light's Trust圣光之信礼拜堂，冰冠冰川的Argent Vanguard银色前哨和Crusader's Pinnacle远征军峰（需要你亲自参与一个巨大的任务链开启……任务包括开炮打冰龙和亲自防守住大堆天灾精英的进攻）。最高领袖显然是握着灰烬使者的弗丁老爷子……

联盟的任务链从啸风峡湾和龙骨荒野开始，比部落估计要多1500+声望。扫完所有任务基本上接近或超过崇敬，每日任务只有Zul'drak的巡逻（1000左右声望，从任务库中抽取随机任务，占6个每日栏位）。好在有袍子可以刷副本，不会太辛苦。

7.龙眠联军Wyrmrest Accord：这是巨龙的联盟。他们的活动范围完全只在龙骨荒野上，以龙栖神庙为中心。每日任务只有一个，就是乘骑红龙杀死来犯的蓝龙和直捣蓝龙龙坛破坏能量传输，区区250声望/日……所以想要刷声望只能靠下副本了。

8.肯瑞托Kirin Tor：依然维持着法师联席会议命名字的组织。就是达拉然浮空城的声望……任务少得可怜，每日也只有珠宝的（75声望），烹饪的（150）和每日H副本（75）而已。同样是只有副本可以刷的声望。

刷声望通用指南：

鉴于不再有副本对应声望，很多东西都不一样了。

第一，一定要做任务到你想冲的声望友善，从而达到相应徽章的购买前提。

第二，每日H牌子任务现在只给肯瑞托声望，而非H任务给肯瑞托/黑锋骑士团/银色北伐军/龙栖联军四选一的250声望。

第三，只有80级的5人副本和H副本有声望，不穿徽章就是联盟/部落的北极声望。

物品等级换算表

115蓝及以下：诺森德随便做几个任务基本能换掉。

110紫=127蓝=148绿

115紫=133蓝=157绿

125紫=148蓝=174绿

128紫=153蓝=179绿

138紫=168蓝

141紫=173蓝

151紫=188蓝（78-80级副本）

154紫=192蓝（80级困难模式副本）

诺森德物品等级，67级绿为130，其后每级+4物品等级；非副本掉落和任务的蓝装同绿装等级，副本掉落和任务的蓝装70级155,其后每级+4物品等级，80级的是200物品等级。

附2：不提供声望的其它日常任务

1.Drake Hunt

需求等级：69

奖励：2万经验

任务提供：北风苔原Coldarra南部Transitus Shield内的Raelorasz（33.3、34.5）

说明：到Coldarra西部用Raelorasz's Spear将高空飞翔的蓝龙幼崽拉下来，等它变成友好后带回去给Raelorasz（可以骑马/飞行）。

2.Aces High!

奖励：13金

任务提供：Coldarra中央The Nexus上层外圈的Corastrasza（29.5、24.8）

说明：再次跟Corastrasza谈话骑上红龙，利用它的技能消灭中间处的5只Scalesworn Elite。注意优先给自己叠加HoT和治疗加强效果，尽量保持在全满，然后再攻击，有时候会一下子被打掉很多血，紧急时候迅速加星用火盾降低伤害。另外选在一个平台上方战斗，失败的话会掉下去，虽然有降落伞但不知多久才会落地。

3.Seared Scourge

需求等级：72


灰熊丘陵PvP日常之精英


灰熊丘陵PvP日常之灯塔

奖励：2万经验

任务提供：灰熊丘陵西北部Granite Springs的Mack Fearsen（16.7、48.3）

说明：到北边的Drak'Tharon Keep入口两侧的空地投掷提供的“Mack's Dark Grog”烧死30名感染瘟疫的巨魔。

4.Overstock

需求等级：77

奖励：？金

任务提供：风暴峭壁入口处K3的Ricket（40、85）

说明：在K3东北方埋雷炸死12名入侵者。

5.That's Abominable!

奖励：13金

任务提供：

冰冠冰川上空联盟飞船Skybreaker甲板上的Thassarian

冰冠冰川上空部落飞艇Orgrim's Hammer指挥室的Koltira Deathweaver

说明：到第一个山谷The Broken Front，杀死Hulking Abomination取得Chilled Abomination Guts，然后用提供的Abomination Reanimation Kit来制造一个Reanimated Abomination，用它的第二个技能自爆杀死Icy Ghoul、Vicious Geist、Risen Alliance Soldier各15只。可以自己骑马聚集怪物，然后迅速召唤并使用自爆。

6.Drag and Drop

奖励：13金

任务提供：

冰冠冰川上空联盟飞船Skybreaker甲板上的Thassarian

冰冠冰川上空部落飞艇Orgrim's Hammer指挥室的Koltira Deathweaver

说明：到Aldur'thar：The Desolation Gate城墙上南端（53、45附近），杀Bitter Initiate取得3个Orb of Illusion，对3个Dark Subjugator使用，迫使他们伪装成村民的样子，上方的石像鬼会把它们丢下去。

7.Not a Bug

奖励：13金

任务提供：

冰冠冰川上空联盟飞船Skybreaker甲板上的Thassarian

冰冠冰川上空部落飞艇Orgrim's Hammer指挥室的Koltira Deathweaver

说明：到Aldur'thar：The Desolation Gate城墙上北端，杀死5只虚空行者Enslaved Minion，对尸体使用提供的Rod of Siphoning取得5个Dark Matter，然后使用该区域的Summoing Stone（53、33）召唤一只Dark Messenger。

8. Neutralizing the Plague（团队）

奖励：经验/金币

任务提供：

冰冠冰川上空联盟飞船Skybreaker甲板上的Thassarian

冰冠冰川上空部落飞艇Orgrim's Hammer指挥室的Koltira Deathweaver

说明：到Mord'rethar：The Death Gate城墙上杀死精英血肉巨人Pustulant Horror取得Flesh Giant Spine，使用它会得到Pustulent Spinal Fluid，然后进入城墙上的塔内，在旁边的锅炉处使用，过程中会有一些精英怪跳出来，另外不时会提示需要再次加入脊髓液，脊髓液有1分30秒的冷却时间，需要三四个人轮流使用自己的药剂，添加几次后就会完成。

9A.No Mercy!（联盟，PvP）

奖励：200荣誉点数，13金

任务提供：冰冠冰川上空联盟飞船Skybreaker船长室的High Captain Justin Bartlett

说明：在冰冠冰川杀死15名部落玩家。



9B.Make Them Pay!（部落，PvP）

奖励：200荣誉点数，13金

任务提供：冰冠冰川上空部落飞艇Orgrim's Hammer指挥室的Sky-Reaver Korm Blackscar

说明：在冰冠冰川杀死15名联盟玩家。

10A.The Solution Solution（联盟）

奖励：13金

任务提供：冰冠冰川上空联盟飞艇Skybreaker船舱下层的Chief Engineer Boltwrench

说明：到冰冠冰川的第一个山谷The Broken Front，收集Abandoned Helm、Abandoned Armor、Pile of Bones各3份，然后使用提供的Smuggled Solution制作成3个假人炸死想要抓走它们的冰霜骨龙。

10B.Volatility（部落）

奖励：13金

任务提供：冰冠冰川上空部落飞艇Orgrim's Hammer下层的Chief Engineer Copperclaw

说明：上述任务的部落版本。

11.Retest Now

奖励：13金

任务提供：

联盟：冰冠冰川上空联盟飞艇Skybreaker船舱下层的Chief Engineer Boltwrench

部落：冰冠冰川上空部落飞艇Orgrim's Hammer下层的Chief Engineer Copperclaw

说明：到Aldur'thar：The Desolation Gate城墙上，喝下提供的Diluted Cult Tonic后，杀死任何邪教成员取得10个Tainted Essence，组合成1个Writhing Mass，丢到那里的三口锅子之一中（49、34附近），会得到一个2小时的Buff，分别是+攻击强度、+75耐力和+法术能量。

12A.Static Shock Troops：the Bombardment（联盟）

奖励：13金

任务提供：

冰冠冰川Aldur'thar：The Desolation Gate城墙上方隐藏的联盟据点的Kibli Killohertz（54.0、42.9）

说明：接任务后跟Karen No谈话就可以驾驶轰炸机，需要切换到轰炸模式消灭地面上的10只憎恶和50只食尸鬼，切换到对空模式消灭20只石像鬼，受到攻击时，特别是着火时需要切换到防护模式补充护罩和灭火。

12B.Riding the Wavelength：The Bombardment（部落）

奖励：13金

任务提供：

冰冠冰川Aldur'thar：The Desolation Gate城墙上方隐藏的部落据点的Fringe Engineer Tezzla（54.0、36.9）

说明：上述任务的部落版本。

13A.Putting the Hertz：The Valley of Lost Hope（联盟）

奖励：13金

任务提供：

冰冠冰川Aldur'thar：The Desolation Gate城墙上方隐藏的联盟据点的Kibli Killohertz（54.0、42.9）

说明：接任务后跟Karen No谈话就可以驾驶轰炸机，需要切换到轰炸模式摧毁地面上的12架战争机器和50只怪物，切换到对空模式消灭20只石像鬼和12只冰霜骨龙。

13B.Total Ohmage：The Valley of Lost Hope!（部落）

奖励：13金

任务提供：

冰冠冰川Aldur'thar：The Desolation Gate城墙上方隐藏的部落据点的Fringe Engineer Tezzla（54.0、36.9）

说明：上述任务的部落版本。

14A.Maintaining Discipline

奖励：Hyldnir Spoils袋子一个（内装雪球等垃圾）

任务提供：风暴峭壁中部Brunnhildar Village的Gretta the Arbiter（50.9、65.6）

说明：Gretta the Arbiter提供随机的日常任务之一。到附近的Forlon Mine里，使用提供的Discipline Rod惩罚6个Exhausted Vrykul。

14B.Back to the Pit

奖励：Hyldnir Spoils袋子一个

任务提供：风暴峭壁中部Brunnhildar Village的Gretta the Arbiter（50.9、65.6）

说明：Gretta the Arbiter提供随机的日常任务之一。到村子中央的竞技场里，使用Reins of the Icemaw Matriarch召唤出战熊，击败6只Hyldsmeet Warbear。

14C.Defending Your Title

奖励：Hyldnir Spoils袋子一个

任务提供：风暴峭壁中部Brunnhildar Village的Gretta the Arbiter（50.9、65.6）

说明：Gretta the Arbiter提供随机的日常任务之一。在村子里向6个Victorious Challenger挑战并击败她们。

15.Aberrations

奖励：13金

任务提供：风暴峭壁中部Brunnhildar Village的Thyra Kvinnshal（48.4、72.2）

说明：到风暴峭壁西边的Valkyrion，杀死Valkyrion Aspirant取得Vial of Frost Oil，用来摧毁那里的30个龙蛋。

新增专业“铭文”详解

铭文是《巫妖王之怒》唯一新增的专业，不过在“末日回响”补丁中就会加入，允许玩家学习和提升到375技能（实际上只能到360多，继续提升需要诺森德的配方和草药）。

材料：除个别项目外，铭文所需的材料都来自草药，以及在商人处购买的羊皮纸。类似于珠宝加工，铭文使用“研磨”草药来获得色素，然后制作成墨水，然后用墨水和羊皮纸来制作各种产品。草药被分为不同档次，每个档次的药草研磨的结果都一样，都是每次消耗5个草药，获得2-3个色素，有时还会额外得到稀有色素（用来制作另外几种墨水，不过只有少数产品需要用到）。具体如下：

Alabaster Pigment（用于制作乳白墨水和月光墨水）：地根草、宁神花、银叶草

Dusky Pigment（用于制作午夜墨水）：魔皇草、石南草、跌打草、荆棘藻、雨燕草

Golden Pigment（用于制作狮王墨水）：墓地苔、皇血草、活根草、野钢花

Emerald Pigment（用于制作碧火墨水）：枯叶草、金棘草、卡德加的胡须、冬刺草

Violet Pigment（用于制作星空墨水）：阿尔萨斯之泪、盲目草、火焰花、幽灵菇、格罗姆之血、紫莲花、太阳草

Silvery Pigment（用于制作闪光墨水）：梦叶草、黄金参、冰盖草、山鼠草、瘟疫花

Nether Pigment（用于制作虚灵墨水）：所有外域的草药

Azure Pigment（用于制作海洋墨水）：所有诺森德的草药

大概每个档次的草药准备8-10捆就够提升技能用了。

技能提升：提升过程一般都是每5个技能点就会学到多个新的配方，主要是各种职业的雕文，可以参考各职业的心得而选择制作比较有用、热门的雕文，容易把产品卖掉。

研究：大多数配方都是在训练师处学习，只有两种例外：小型雕文是通过“小型雕文研究”（75技能学到）研究得到，每次使用都会获得一个随机的卷轴，同时随机学到一种新的小型雕文，20小时冷却时间。还有一部分高级雕文通过“诺森德雕文研究”（385技能学到）来学到，冷却时间不明。


达拉然铭文商店


研磨草药


销售


诺森德铭文研究


装备铭文


小型雕文研究

所有铭文配方一览

名称	所需技能	材料	备注
研磨（Milling）	1	—	通过研磨草药来取得颜料
乳白墨水（Ivory Ink）	1 15 22 30	Alabaster Pigment	铭文材料
耐力卷轴 （Scroll of Stamina）	1 35 40 45	乳白墨水，Light Parchment	耐力+3
敏捷卷轴（Scroll of Agility）	15 35 40 45	乳白墨水（2），Light Parchment	敏捷+3
智力卷轴 （Scroll of Intellect）	15 35 40 45	乳白墨水，Light Parchment	智力+3
精神卷轴（Scroll of Spirit）	15 35 40 45	乳白墨水，Light Parchment	精神+3
力量卷轴 （Scroll of Strength）	15 35 40 45	乳白墨水（2），Light Parchment	力量+3
月光墨水（Moonglow Ink）	35 45 60 75	Alabaster Pigment（2）	铭文材料
召回卷轴 （Scroll of Recall）	35 60 67 75	Light Parchment，月光墨水	需要铭文（25），传送回“家”，40级以上使用可能被传送到随机地点。（冷却时间：20分钟）
护甲羊皮纸（Armor Vellum）	35 75 87 100	月光墨水，Light Parchment	需要附魔（1），可被附魔师用来保存无等级限制的护甲附魔
中级铭文 （Journeyman Inscription）	50	—	—
午夜墨水（Midnight Ink）	75 77 80	Dusky Pigment（2）	铭文材料
智力卷轴II （Scroll of Intellect II）	75 80 85	午夜墨水，Light Parchment	智力+5
精神卷轴II （Scroll of Spirit II）	75 80 85	午夜墨水，Light Parchment	精神+5
耐力卷轴II （Scroll of Stamina II）	75 80 85	午夜墨水，Light Parchment	耐力+5
智慧祝福雕文 （Glyph of Blessing of Wisdom）	75 80 85 90	午夜墨水，Light Parchment	职业：圣骑士，需要等级15，使你对自己施放的智慧祝福的持续时间延长20分钟
武器羊皮纸（Weapon Vellum）	75 100 112 125	午夜墨水（3），Light Parchment	需要附魔（1），可被附魔师用来保存无等级限制的武器附魔
小型雕文研究 （Minor Inscription Research）	75 125 137 150	月光墨水，Light Parchment（2）	研究新的小型雕文，同时会产生随机的卷轴。20小时冷却时间
奥术智慧雕文 （Glyph of Arcane Intellect）	80 85 90	午夜墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：法师，需要等级15，你的奥术智慧和奥术光辉的法力值消耗降低50%
战斗雕文（Glyph of Battle）	80 85 90	午夜墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：战士，需要等级15，使你的战斗怒吼的持续时间延长
血性狂暴雕文 （Glyph of Bloodrage）	80 85 90	午夜墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：战士，需要等级15，你的血性狂暴技能消耗的生命值降低50%
水上漂雕文 （Glyph of Blurred Speed）	80 85 90	午夜墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：潜行者，需要等级15，使你在激活疾跑技能的状态下可以在水面上行走
冲锋雕文（Glyph of Charge）	80 85 90	午夜墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：战士，需要等级15，使你的冲锋技能的射程延长5码
吸取灵魂雕文 （Glyph of Drain Soul）	80 85 90	午夜墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：术士，需要等级15，你的吸取灵魂技能有一定几率制造一块额外的灵魂碎片
坚韧雕文 （Glyph of Fortitude）	80 85 90	午夜墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：牧师，需要等级15，你的真言术：韧和坚韧祷言的法力值消耗降低50%
霜甲雕文 （Glyph of Frost Armor）	80 85 90	午夜墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：法师，需要等级15，使你的冰甲术和霜甲术的持续时间延长30分钟
治疗宠物雕文 （Glyph of Mend Pet）	80 85 90	午夜墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：猎人，需要等级15，你的治疗宠物法术可以略微提高宠物的快乐值
妙手空空雕文 （Glyph of Pick Pocket）	80 85 90	午夜墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：潜行者，需要等级15，使你的搜索技能的射程延长5码

名称	所需技能	材料	备注
支配之力雕文 (Glyph of Possessed Strength)	80 85 90	午夜墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：猎人，需要等级15，使你的宠物在使用野兽之眼技能时造成的伤害提高50%
复活宠物雕文 (Glyph of Revive Pet)	80 85 90	午夜墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：猎人，需要等级15，使你在施放复活宠物时因受到伤害而承受的施法推迟时间缩短100%
恐吓野兽雕文 (Glyph of Scare Beast)	80 85 90	午夜墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：猎人，需要等级15，使你在施放恐吓野兽时因受到伤害而承受的施法推迟时间缩短75%
缓落雕文 (Glyph of Slow Fall)	80 85 90	午夜墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：法师，需要等级15，你的缓落术不再需要施法材料
企鹅雕文 (Glyph of the Penguin)	80 85 90	午夜墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：法师，需要等级15，你的变形术：羊会将目标变成一只企鹅
野性雕文 (Glyph of the Wild)	80 85 90	午夜墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：德鲁伊，需要等级15，你的野性印记和野性赐福的法力值消耗降低50%
荆棘雕文（Glyph of Thorns)	80 85 90	午夜墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：德鲁伊，需要等级15，使你对自己施放的荆棘术的持续时间延长50分钟
雷霆一击雕文 (Glyph of Thunder Clap)	80 85 90	午夜墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：战士，需要等级15，使你的雷霆一击技能的影响半径延长2码
力量卷轴II (Scroll of Strength II)	80 85 90	午夜墨水，Light Parchment	力量+5
背刺雕文 (Glyph of Backstab)	80 90 100 110	午夜墨水，Light Parchment	职业：潜行者，需要等级15，使你的背刺技能对昏迷和瘫痪的目标造成的伤害提高20%
冰霜新星雕文 (Glyph of Frost Nova)	80 90 100 110	午夜墨水，Light Parchment	职业：法师，需要等级15，你的冰霜新星的目标在解除冰冻效果之前可以承受的伤害提高20%
猎人印记雕文 (Glyph of Hunter's Mark)	80 90 100 110	午夜墨水，Light Parchment	职业：猎人，需要等级15，使你的猎人印记提供的攻击强度加成提高20%
真言术：盾雕文 (Glyph of Power Word: Shield)	80 90 100 110	午夜墨水，Light Parchment	职业：牧师，需要等级15，你的真言术：盾也会治疗目标，数值相当于吸收伤害量的20%
回春雕文 (Glyph of Rejuvenation)	80 90 100 110	午夜墨水，Light Parchment	职业：德鲁伊，需要等级15，当你的回春术目标生命值低于50%时，回春术的治疗效果提高50%
灵魂协调雕文 (Glyph of Spiritual Attunement)	80 90 100 110	午夜墨水，Light Parchment	职业：圣骑士，需要等级18，使你通过灵魂协调获得的法力值提高2%
猎人墨水（Hunter's Ink)	85 90 95	Verdant Pigment	铭文材料
敏捷卷轴II (Scroll of Agility II)	85 90 95	午夜墨水，Light Parchment	敏捷+5
腐蚀雕文 (Glyph of Corruption)	85 95 105 115	午夜墨水，Light Parchment	职业：术士，需要等级15，你的腐蚀术在对目标造成伤害之后有4%的几率使你进入暗影冥思状态，使得你的下一次暗影箭的施法时间缩短100%
烈焰震击雕文 (Glyph of Flame Shock)	85 95 105 115	午夜墨水，Light Parchment	职业：萨满，需要等级15，使你的烈焰震击的持续时间延长6秒，并且不会被Lava Burst消耗掉
疾速冲锋雕文 (Glyph of Rapid Charge)	85 95 105 115	午夜墨水，Light Parchment	职业：战士，需要等级15，你的冲锋技能的冷却时间缩短20%
愤怒雕文（Glyph of Wrath)	85 95 105 115	午夜墨水，Light Parchment	职业：德鲁伊，需要等级15，使你在施放愤怒法术时抵抗法术打断效果的几率提高50%
制裁之锤雕文 (Glyph of Hammer of Justice)	90 100 110 120	午夜墨水，Light Parchment	职业：圣骑士，需要等级15，使你的制裁之锤的持续时间延长1秒
冰甲雕文（Glyph of Ice Armor)	90 100 110 120	午夜墨水，Light Parchment	职业：法师，需要等级15，你的冰甲术和霜甲术提供的护甲值和抗性提高20%
重殴雕文（Glyph of Maul)	90 100 110 120	午夜墨水，Light Parchment	职业：德鲁伊，需要等级15，你的横扫技能可以多攻击1个目标
毒蛇钉刺雕文 (Glyph of Serpent Sting)	90 100 110 120	午夜墨水，Light Parchment	职业：猎人，需要等级15，使你的毒蛇钉刺的持续时间延长3秒
闪避雕文（Glyph of Evasion)	95 105 115 125	午夜墨水（2)，Light Parchment	职业：潜行者，需要等级15，使你的闪避技能的持续时间延长5秒
治疗石雕文 (Glyph of Healthstone)	95 105 115 125	午夜墨水（2)，Light Parchment	职业：术士，需要等级15，你通过治疗石恢复的生命值提高30%

名称	所需技能	材料	备注
英勇打击雕文（Glyph of Heroic Strike）	95 105 115 125	午夜墨水（2），Light Parchment	职业：战士，需要等级15，当你的英勇打击技能爆击时，你可以获得10点怒气值
闪电之盾雕文（Glyph of Lightning Shield）	95 105 115 125	午夜墨水（2），Light Parchment	职业：萨满，需要等级15，使你的闪电之盾造成的伤害提高20%
心灵尖啸雕文（Glyph of Psychic Scream）	95 105 115 125	午夜墨水（2），Light Parchment	职业：牧师，需要等级15，使你的心灵尖啸的持续时间延长1秒
狮王墨水（Lion's Ink）	100 100 105	Golden Pigment（2）	铭文材料
魔爆雕文（Glyph of Arcane Explosion）	100 105 110 115	狮王墨水，Light Parchment	职业：法师，需要等级15，魔爆术的法力值消耗降低10%
奥术射击雕文（Glyph of Arcane Shot）	100 105 110 115	狮王墨水，Light Parchment	职业：猎人，需要等级15，当你的目标身上有你施加的钉刺效果时，你的奥术射击可以返还20%的法力值消耗
纠缠根须雕文（Glyph of Entangling Roots）	100 105 110 115	狮王墨水，Light Parchment	职业：德鲁伊，需要等级15，使你的纠缠根须的目标在解除纠缠效果之前所能承受的伤害提高20%
渐隐雕文（Glyph of Fading）	105	午夜墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：牧师，需要等级15，你的渐隐术的法力值消耗降低30%
水栖形态雕文（Glyph of Aquatic Form）	105 110 115	狮王墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：德鲁伊，需要等级16，使你在水栖形态下的游泳速度提高50%
防护火焰结界雕文（Glyph of Fire Ward）	105 110 115	狮王墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：法师，需要等级20，当你的防护火焰结界处于激活状态下时，你反射火焰法术的几率提高5%
幽魂狼雕文（Glyph of Ghost Wolf）	105 110 115	狮王墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：萨满，需要等级20，你在幽魂之狼形态下时，每5秒恢复的生命值百分比提高1%
惩戒痛击雕文（Glyph of Mocking Blow）	105 110 115	狮王墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：战士，需要等级16，使你的惩戒痛击技能造成的伤害提高25%
开锁雕文（Glyph of Pick Lock）	105 110 115	狮王墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：潜行者，需要等级16，你的开锁技能的施放时间缩短75%
感知亡灵雕文（Glyph of Sense Undead）	105 110 115	狮王墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：圣骑士，需要等级20，当你的感知亡灵技能处于激活状态下时，使你对亡灵造成的伤害提高1%
复生雕文（Glyph of Unburdened Rebirth）	105 110 115	狮王墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：德鲁伊，需要等级20，你的复生法术不再需要施法材料
魔息雕文（Glyph of Unending Breath）	105 110 115	狮王墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：术士，需要等级15，受到你魔息术影响的目标游泳速度提高20%
扰乱雕文（Glyph of Distract）	130 135 140	狮王墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：潜行者，需要等级22，使你的扰乱技能的射程延长1码
防护冰霜结界雕文（Glyph of Frost Ward）	130 135 140	狮王墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：法师，需要等级22，当你的防护冰霜结界处于激活状态下时，你反射冰霜法术的几率提高5%
基尔罗格雕文（Glyph of Kilrogg）	130 135 140	狮王墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：术士，需要等级22，使你的基尔罗格之眼的移动速度提高50%，并使其可以在允许使用飞行坐骑的地方飞行
消失雕文（Glyph of Vanish）	130 135 140	狮王墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：潜行者，需要等级22，在消失效果处于激活状态下时，移动速度提高30%
水下呼吸雕文（Glyph of Water Breathing）	130 135 140	狮王墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：萨满，需要等级22，你的水下呼吸法术不再需要施法材料
刺骨雕文（Glyph of Eviscerate）	105 110 115 120	狮王墨水，Common Parchment	职业：潜行者，需要等级15，刺骨的爆击几率提高10%
渐隐雕文（Glyph of Fade）	105 110 115 120	狮王墨水，Common Parchment	职业：牧师，需要等级15，使你的渐隐术的持续时间和冷却时间延长50%
圣光雕文（Glyph of Holy Light）	105 110 115 120	狮王墨水，Common Parchment	职业：圣骑士，需要等级15，你的圣光术令目标周围半径5码内的最多5个友方目标获得治疗，数值相当于该次圣光术治疗量的10%
火焰新星图腾雕文（Glyph of Fire Nova Totem）	110 115 120 125	狮王墨水，Common Parchment	职业：萨满，需要等级15，使你的火焰新星图腾的作用半径延长2码
生命通道雕文（Glyph of Health Funnel）	110 115 120 125	狮王墨水，Common Parchment	职业：术士，需要等级15，使你在引导生命通道法术时抵抗法术打断效果的几率提高100%

名称	所需技能	材料	备注
撕裂雕文（Glyph of Rending）	110 115 120 125	狮王墨水，Common Parchment	职业：战士，需要等级15，使你的撕裂技能的持续时间延长3秒
秘法书典（Mystic Tome）	110 125 137 150	Light Parchment（10），猎人墨水（5），午夜墨水（2）	装备绑定，副手，需要铭文（100），装备：提高法术能量8点
神秘的塔罗牌（Mysterious Tarot）	110 125 137 150	Light Parchment，猎人墨水，午夜墨水	随机制作出一张低等级的塔罗牌，收集一套可以召唤出暗月马戏团商人换取装备和声望
奥术飞弹雕文（Glyph of Arcane Missiles）	115 120 125 130	狮王墨水，Common Parchment	职业：法师，需要等级15，使你的奥术飞弹的射程延长5码
灵猴守护雕文（Glyph of Aspect of the Monkey）	115 120 125 130	狮王墨水，Common Parchment	职业：猎人，需要等级15，当灵猴守护处于激活状态下时，你每次躲闪攻击后都可以获得移动速度提高30%的效果，持续6秒。这个效果不与其它任何提高移动速度的效果叠加
治疗之触雕文（Glyph of Healing Touch）	115 120 125 130	狮王墨水，Common Parchment	职业：德鲁伊，需要等级15，使你的治疗之触的施法时间缩短1.5秒，法力值消耗降低25%，治疗量提高50%
破甲雕文（Glyph of Expose Armor）	120 125 130 135	狮王墨水（2），Common Parchment	职业：潜行者，需要等级15，使你的破甲技能的持续时间延长10秒
快速治疗雕文（Glyph of Flash Heal）	120 125 130 135	狮王墨水（2），Common Parchment	职业：牧师，需要等级15，使你的快速治疗消耗的法力值降低10%
审判雕文（Glyph of Judgement）	120 125 130 135	狮王墨水（2），Common Parchment	职业：圣骑士，需要等级15，你的审判法术造成的伤害提高10%
高级铭文（Expert Inscription）	125	—	—
晨星墨水（Dawnstar Ink）	125 130 135	Burnt Pigment	铭文材料
恐惧雕文（Glyph of Fear）	125 130 135 140	狮王墨水（2），Common Parchment	职业：术士，需要等级15，使你的恐惧术的目标在解除恐惧效果之前所能承受的伤害提高20%
火舌武器雕文（Glyph of Flametongue Weapon）	125 130 135 140	狮王墨水（2），Common Parchment	职业：萨满，需要等级15，当火舌武器处于激活状态下时，法术爆击几率提高2%
断筋雕文（Glyph of Hamstring）	125 130 135 140	狮王墨水（2），Common Parchment	职业：战士，需要等级15，使你的断筋技能有10%的几率令目标无法移动，持续5秒
生存之书（Book of Survival）	125 150 162 175	晨星墨水（5），Common Parchment（10），狮王墨水（2）	装备绑定，副手，+7 耐力，需要铭文（125），装备：每5秒恢复7点生命值
黎明之书（Tome of the Dawn）	125 150 162 175	晨星墨水（5），Common Parchment（10），狮王墨水（2）	装备绑定，副手，+6 智力，需要铭文（125），装备：提高法术能量6点
奇怪的塔罗牌（Strange Tarot）	125 150 162 175	晨星墨水（2），Common Parchment，狮王墨水	随机制作出一张低等级的塔罗牌，收集一套可以召唤出暗月马戏团商人换取装备和声望
闪现雕文（Glyph of Blink）	130 135 140 145	狮王墨水（2），Common Parchment	职业：法师，需要等级20，使你的闪现术的移动距离延长5码
献祭陷阱雕文（Glyph of Immolation Trap）	130 135 140 145	狮王墨水（2），Common Parchment	职业：猎人，需要等级16，使你的献祭陷阱的持续时间缩短6秒，但是触发时造成的伤害提高100%
月火雕文（Glyph of Moonfire）	130 135 140 145	狮王墨水（2），Common Parchment	职业：德鲁伊，需要等级15，使你的月火术的持续伤害提高75%，但是初始伤害降低90%
圣疗雕文（Glyph of Lay on Hands）	135	午夜墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：圣骑士，需要等级15，使你的圣疗术恢复的法力值提高20%
锁喉雕文（Glyph of Garrote）	135 140 145 150	狮王墨水（2），Common Parchment	职业：潜行者，需要等级15，锁喉的持续时间缩短3秒，总伤害量提高20%
心灵之火雕文（Glyph of Inner Fire）	135 140 145 150	狮王墨水（2），Common Parchment	职业：牧师，需要等级15，使你的心灵之火的可使用次数增加20次
小鬼雕文（Glyph of Imp）	140 145 150 155	狮王墨水（2），Common Parchment	职业：术士，需要等级15，使你的小鬼的火球术造成的伤害提高10%
闪电箭雕文（Glyph of Lightning Bolt）	140 145 150 155	狮王墨水（2），Common Parchment	职业：萨满，需要等级15，使你的闪电箭的法力值消耗降低10%
破甲雕文（Glyph of Sunder Armor）	140 145 150 155	狮王墨水（2），Common Parchment	职业：战士，需要等级15，你的破甲技能可以影响到附近的一个额外目标
圣疗雕文（Glyph of Divinity）	150 150	狮王墨水（2），Common Parchment	职业：圣骑士，需要等级15，你的圣疗术为你恢复法力值，数值相当于目标所获得的法力值
碧火墨水（Jadefire Ink）	150 150 155	Emerald Pigment（2）	铭文材料

名称	所需技能	材料	备注
虫群雕文（Glyph of Insect Swarm）	150 155 160 165	碧火墨水，Common Parchment	职业：德鲁伊，需要等级20，使你的虫群的伤害提高30%，但不再降低目标的命中几率
多重射击雕文（Glyph of Multi-Shot）	150 155 160 165	碧火墨水，Common Parchment	职业：猎人，需要等级18，使你的多重射击的冷却时间缩短1秒
星界传送雕文（Glyph of Astral Recall）	155 160 165	碧火墨水，Common Parchment	小型雕文，职业：萨满，需要等级30，你的星界传送法术的冷却时间缩短2.5分钟
挑战咆哮雕文（Glyph of Challenging Roar）	155 160 165	碧火墨水，Common Parchment	小型雕文，职业：德鲁伊，需要等级28，你的挑战咆哮的冷却时间缩短30秒
疲劳诅咒雕文（Glyph of Curse of Exhaustion）	155 160 165	碧火墨水，Common Parchment	小型雕文，职业：术士，需要等级70，使你的疲劳诅咒的射程延长5码
急奔雕文（Glyph of Dash）	155 160 165	碧火墨水，Common Parchment	小型雕文，职业：德鲁伊，需要等级16，使你的急奔的冷却时间缩短20%
奴役恶魔雕文（Glyph of Enslave Demon）	155 160 165	碧火墨水，Common Parchment	小型雕文，职业：术士，需要等级30，使你的奴役恶魔法术的施法时间缩短50%
假死雕文（Glyph of Feign Death）	155 160 165	碧火墨水，Common Parchment	小型雕文，职业：猎人，需要等级30，你的假死技能的冷却时间缩短5秒
新生雕文（Glyph of Renewed Life）	155 160 165	碧火墨水，Common Parchment	小型雕文，职业：萨满，需要等级30，当你使用复生技能之后，所有属性提高5%，持续60秒
防护暗影雕文（Glyph of Shadow Protection）	155 160 165	碧火墨水，Common Parchment	小型雕文，职业：牧师，需要等级30，使你的防护暗影和暗影防护祷言的持续时间延长10分钟
智者雕文（Glyph of the Wise）	155 160 165	碧火墨水，Common Parchment	小型雕文，职业：圣骑士，需要等级15，你的智慧圣印的法力值消耗降低50%
水上行走雕文（Glyph of Water Walking）	155 160 165	碧火墨水，Common Parchment	小型雕文，职业：萨满，需要等级28，你的水上行走法术不再需要施法材料
唤醒雕文（Glyph of Evocation）	155 160 165 170	碧火墨水，Common Parchment	职业：法师，需要等级20，你的唤醒可以使你恢复60%的生命值
正义防御雕文（Glyph of Righteous Defense）	155 160 165 170	碧火墨水，Common Parchment	职业：圣骑士，需要等级15，使你的正义防御对每个目标生效的几率都提高8%
耐力卷轴Ⅲ（Scroll of Stamina Ⅲ）×2	155 160 165 170	碧火墨水，Common Parchment（2）	耐力+16
凿击雕文（Glyph of Gouge）	160 165 170 175	碧火墨水，Common Parchment	职业：潜行者，需要等级15，凿击的能量值消耗降低10点
恢复雕文（Glyph of Renew）	160 165 170 175	碧火墨水，Common Parchment	职业：牧师，需要等级15，使你的恢复的持续时间缩短3秒，但是每一跳的治疗量提高25%
精神卷轴Ⅲ（Scroll of Spirit Ⅲ）×2	160 165 170 175	碧火墨水，Common Parchment（2）	精神+16
暗影箭雕文（Glyph of Shadow Bolt）	165 170 175 180	碧火墨水，Common Parchment	职业：术士，需要等级15，使你的暗影箭消耗的法力值降低10%
智力卷轴Ⅲ（Scroll of Intellect Ⅲ）×5	165 170 175 180	碧火墨水，Common Parchment（2）	智力+16
压制雕文（Glyph of Overpower）	170 175 180 185	碧火墨水，Common Parchment	职业：战士，需要等级15，当你的攻击被招架时，有50%的几率使你可以发动压制
复生雕文（Glyph of Rebirth）	170 175 180 185	碧火墨水（2），Common Parchment	职业：德鲁伊，需要等级20，被你的复生法术所复活的目标的起始生命值提高100%
力量卷轴Ⅲ（Scroll of Strength Ⅲ）×5	170 175 180 185	碧火墨水，Common Parchment（2）	力量+16
皇家墨水（Royal Ink）	175 175 180	Indigo Pigment	铭文材料
Glyph of Lava Lash	175 175 180	碧火墨水，Common Parchment	职业：萨满，需要等级15，如果你的武器附上了火舌武器效果，你的Lava Lash的伤害额外提高10%
瞄准射击雕文（Glyph of Aimed Shot）	175 180 185 190	碧火墨水（2），Common Parchment	职业：猎人，需要等级20，使你的瞄准射击的法力值消耗降低20%
冰冷血脉雕文（Glyph of Icy Veins）	175 180 185 190	碧火墨水（2），Common Parchment	职业：法师，需要等级20，你的冰冷血脉技能可以移除所有移动减速和施法减速效果
敏捷卷轴Ⅲ（Scroll of Agility Ⅲ）×5	175 180 185 190	碧火墨水，Common Parchment（2）	敏捷+16

名称	所需技能	材料	备注
皇家逃命指南（Royal Guide of Escape Routes）	175 200 205 210	皇家墨水（5），Common Parchment（10），碧火墨水（2）	装备绑定，副手，需要铭文（175），装备：增加攻击速度等级11点，装备：治疗自己270–330（冷却时间：5分钟
列王之书（Tome of Kings）	175 200 205 210	皇家墨水（5），Common Parchment（10），碧火墨水（2）	装备绑定，副手，需要铭文（175），装备：增加爆击等级 6点，装备：增加命中等级 5点。使用：提高你的所有属性10点，持续60秒。（冷却时间：10分钟）
奥法塔罗牌（Arcane Tarot）	175 200 205 210	皇家墨水（2），Common Parchment，碧火墨水	随机制作出一张低等级的塔罗牌，收集一套可以召唤出暗月马戏团商人换取装备和声望
漂浮雕文（Glyph of Levitate）	180 185 190	碧火墨水，Common Parchment	小型雕文，职业：牧师，需要等级34，你的漂浮术不再需要施法材料。
清洁雕文（Glyph of Cleansing）	180 185 190 195	碧火墨水（2），Common Parchment	职业：圣骑士，需要等级35，使你的清洁术和纯净术的法力值消耗降低20%
暗言术：痛雕文（Glyph of Shadow Word：Pain）	180 185 190 195	碧火墨水（2），Common Parchment	职业：牧师，需要等级15，使你的暗言术：痛消耗的法力值降低20%
冰霜震击雕文（Glyph of Frost Shock）	185 190 195 200	碧火墨水（2），Common Parchment	职业：萨满，需要等级20，使你的冰霜震击的持续时间延长2秒
闷棍雕文（Glyph of Sap）	185 190 195 200	碧火墨水（2），Common Parchment	职业：潜行者，需要等级15，使你的闷棍的持续时间延长10秒
复仇雕文（Glyph of Revenge）	190 195 200 205	碧火墨水（2），Common Parchment	职业：战士，需要等级15，在使用复仇技能之后，你的下一次英勇打击技能不消耗怒气值
虚空行者雕文（Glyph of Voidwalker）	190 195 200 205	碧火墨水（2），Common Parchment	职业：术士，需要等级15，使你的虚空行者的耐力总值提高20%
专家级铭文（Artisan Inscription）	200	–	–
王者祝福雕文（Glyph of Blessing of Kings）	200	狮王墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：圣骑士，需要等级20，你的王者祝福和强效王者祝福的法力值消耗降低50%
星空墨水（Celestial Ink）	200 200 205	Violet Pigment（2）	铭文材料
Certificate of Ownership	200 205 210 215	星空墨水（2），Common Parchment	职业：猎人，使用：使你可以重新为宠物命名（冷却时间：7天）
威慑雕文（Glyph of Deterrence）	200 205 210 215	星空墨水，Common Parchment	职业：猎人，需要等级20，使你的威慑技能的冷却时间缩短20秒
割裂雕文（Glyph of Rip）	200 205 210 215	星空墨水，Common Parchment	职业：德鲁伊，需要等级20，使你的割裂技能的持续时间延长4秒
护甲羊皮纸II（Armor Vellum II）	200 210 215 220	星空墨水，Common Parchment	需要附魔（300），用于储存等级需求为35级以上的护甲附魔
召回卷轴II（Scroll of Recall II）	200 210 215 220	星空墨水，Common Parchment	需要等级35，需要铭文（200），把你传送回“家”，70级以上使用时效果不稳定（冷却时间：20分钟）
安全降落雕文（Glyph of Safe Fall）	205 210 215	星空墨水，Common Parchment	小型雕文，职业：潜行者，需要等级40，使你的安全降落技能允许你从高处跳下来而不受伤的距离增加
豹群雕文（Glyph of the Pack）	205 210 215	星空墨水，Common Parchment	小型雕文，职业：猎人，需要等级40，使你的豹群守护技能的影响半径延长15码
奉献雕文（Glyph of Consecration）	205 210 215 220	星空墨水，Heavy Parchment	职业：圣骑士，需要等级20，使你的奉献的持续时间和冷却时间延长2秒
强化灼烧雕文（Glyph of Improved Scorch）	205 210 215 220	星空墨水，Heavy Parchment	职业：法师，需要等级20，你每次施放灼烧，强化灼烧天赋就提供3层强化灼烧效果
耐力卷轴IV（Scroll of Stamina IV）×2	205 210 215 220	星空墨水，Heavy Parchment（2）	耐力+25
影袭雕文（Glyph of Sinister Strike）	210 215 220 225	星空墨水，Heavy Parchment	职业：潜行者，需要等级15，你的影袭爆击有50%的几率增加一个额外的连击点数
惩击雕文（Glyph of Smite）	210 215 220 225	星空墨水，Heavy Parchment	职业：牧师，需要等级15，使你在施放惩击法术时抵抗法术打断效果的几率提高50%
精神卷轴IV（Scroll of Spirit IV）×2	210 215 220 225	星空墨水，Heavy Parchment（2）	精神+18
治疗之泉图腾雕文（Glyph of Healing Stream Totem）	215 220 225 230	星空墨水，Heavy Parchment	职业：萨满，需要等级20，你的治疗之泉图腾的治疗效果提高20%

名称	所需技能	材料	备注
灼热之痛雕文（Glyph of Searing Pain）	215 220 225 230	星空墨水，Heavy Parchment	职业：术士，需要等级18，使你的灼热之痛的爆击几率提高20%
智力卷轴IV（Scroll of Intellect IV）×2	215 220 225 230	星空墨水，Heavy Parchment（2）	智力+17
野蛮侵犯雕文（Glyph of Barbaric Insults）	220 225 230 235	星空墨水，Heavy Parchment	职业：战士，需要等级16，你的惩戒痛击技能也会嘲讽目标
星火雕文（Glyph of Starfire）	220 225 230 235	星空墨水，Heavy Parchment	职业：德鲁伊，需要等级20，你的星火术可以令你对目标施放的月火术的效果持续时间延长3秒
力量卷轴IV（Scroll of Strength IV）×2	220 225 230 235	星空墨水，Heavy Parchment（2）	力量+10
火焰墨水（Fiery Ink）	225 225 230	Ruby Pigment	铭文材料
逃脱雕文（Glyph of Disengage）	225 230 235 240	星空墨水（2），Heavy Parchment	职业：猎人，需要等级20，使你的逃脱技能的冷却时间缩短5秒
寒冰屏障雕文（Glyph of Ice Block）	225 230 235 240	星空墨水（2），Heavy Parchment	职业：法师，需要等级30，每当你使用寒冰屏障，你的冰霜新星的冷却时间就会结束
敏捷卷轴IV（Scroll of Agility IV）×2	225 230 235 240	星空墨水，Heavy Parchment（2）	敏捷+10
群星之书（Book of Stars）	225 240 245 250	火焰墨水（5），星空墨水（2），Heavy Parchment（10）	装备绑定，副手，需要铭文（225），装备：增加命中等级 14点。使用：恢复315—385点法力值。（冷却时间：2分钟）
食火者的精神书（Fire Eater's Guide）	225 240 245 250	火焰墨水（5），Heavy Parchment（10），星空墨水（2）	装备绑定，副手，需要铭文（225），装备：提高法术能量12点。装备：增加爆击等级9点。使用：向你前方的所有敌人喷火，造成278—322火焰伤害。（冷却时间：2分钟）
阴影塔罗牌（Shadowy Tarot）	225 240 245 250	火焰墨水（2），Heavy Parchment，星空墨水	随机制作出一张低等级的塔罗牌，收集一套可以召唤出暗月马戏团商人换取装备和声望
十字军打击雕文（Glyph of Crusader Strike）	230 235 240 245	星空墨水（2），Heavy Parchment	职业：圣骑士，需要等级20，你的十字军打击对瘫痪或昏迷的目标造成的伤害提高20%
驱散魔法雕文（Glyph of Dispel Magic）	230 235 240 245	星空墨水，Heavy Parchment	职业：牧师，需要等级18，你的驱散魔法可以为目标恢复6%的生命值
次级治疗波雕文（Glyph of Lesser Healing Wave）	235 240 245 250	星空墨水（2），Heavy Parchment	职业：萨满，需要等级20，如果目标身上有你施加的大地之盾效果，则你的次级治疗波对该目标的治疗效果提高20%
切割雕文（Glyph of Slice and Dice）	235 240 245 250	星空墨水（2），Heavy Parchment	职业：潜行者，需要等级15，使你的切割的持续时间延长3秒
武器羊皮纸II（Weapon Vellum II）	235 250 255 260	火焰墨水，Heavy Parchment，星空墨水	需要附魔（300），用于储存需求等级在35级以上的武器附魔
顺劈斩雕文（Glyph of Cleaving）	240 245 250 255	星空墨水，Heavy Parchment	职业：战士，需要等级20，顺劈斩的怒气值消耗减少5点
灵魂石雕文（Glyph of Soulstone）	240 245 250 255	星空墨水（2），Heavy Parchment	职业：术士，需要等级18，被你的灵魂石复活的目标的起始生命值提高300%
译解（Decipher）	250	—	让你可以译解神秘的文字
闪光墨水（Shimmering Ink）	250 250 255	Silvery Pigment（2）	铭文材料
耐力卷轴V（Scroll of Stamina V）×2	250 255 260 265	闪光墨水，Heavy Parchment（2）	耐力+34
精神卷轴V（Scroll of Spirit V）×2	255 260 265 270	闪光墨水，Heavy Parchment（2）	精神+26
冰冻陷阱雕文（Glyph of Freezing Trap）	260 265 270 275	闪光墨水，Heavy Parchment	职业：猎人，需要等级20，当你的冰冻陷阱打破时，受害者的移动速度降低30%，持续4秒
撕碎雕文（Glyph of Shred）	260 265 270 275	闪光墨水，Heavy Parchment	职业：德鲁伊，需要等级22，使你的撕碎技能对昏迷和瘫痪的目标造成的伤害提高20%
智力卷轴V（Scroll of Intellect V）×2	260 265 270 275	闪光墨水，Heavy Parchment（2）	智力+21
白骨之盾雕文（Glyph of Bone Shield）	265 270 275 280	闪光墨水，Heavy Parchment	职业：死亡骑士，需要等级55，为你的白骨之盾增加1次使用次数
驱邪雕文（Glyph of Exorcism）	265 270 275 280	闪光墨水，Heavy Parchment	职业：圣骑士，需要等级20，你的驱邪术可以打断施法，持续2秒

名称	所需技能	材料	备注
力量卷轴V（Scroll of Strength V）×2	265 270 275 280	闪光墨水，Heavy Parchment（2）	力量+15
防护恐惧结界（Glyph of Fear Ward）	270 275 280 285	闪光墨水，Heavy Parchment	职业：牧师，需要等级20，防护恐惧结界的冷却时间和持续时间缩短30秒
冰霜打击雕文（Glyph of Frost Strike）	270 275 280 285	闪光墨水，Heavy Parchment	职业：死亡骑士，需要等级55，你的冰霜打击有10%的几率使目标冻结8秒
敏捷卷轴V（Scroll of Agility V）×2	270 275 280 285	闪光墨水，Heavy Parchment（2）	敏捷+15
大师级铭文（Master Inscription）	275	–	–
水之护盾雕文（Glyph of Water Shield）	275	狮王墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：萨满，需要等级20，使你的水之护盾的使用次数增加1次
暗影灼烧雕文（Glyph of Shadowburn）	275 280 285 290	闪光墨水，Heavy Parchment	职业：术士，需要等级20，当目标的生命值低于35%时，使你的暗影灼烧的爆击几率提高20%
水之掌握雕文（Glyph of Water Mastery）	275 280 285 290	闪光墨水，Heavy Parchment	职业：萨满，需要等级20，你的水之护盾的被动法力值恢复效果提高30%
苍穹墨水（Ink of the Sky）	275 290 295 300	Sapphire Pigment	铭文材料
Manual of Clouds	275 290 295 300	苍穹墨水（8），Heavy Parchment（10），闪光墨水（4）	装备绑定，副手，+9 精神，+9 智力，需要铭文（275），装备：提高法术能量12点。使用：提高你的精神值50点，持续60秒。（冷却时间：5分钟）
雷鸣之书（Stormbound Tome）	275 290 295 300	苍穹墨水（8），Heavy Parchment，闪光墨水（4）	装备绑定，副手，+10 智力，需要铭文（275），装备：提高法术能量12。增加爆击等级9点。使用：震击1个敌人，造成12–800点自然伤害。（冷却时间：2分钟）
暗月卡片（Darkmoon Card）	275 290 295 300	苍穹墨水（5），Heavy Parchment，闪光墨水（2）	随机制作出一张60级的暗月马戏团卡片
冰冷触摸雕文（Glyph of Icy Touch）	280 285 290 295	闪光墨水，Heavy Parchment	职业：死亡骑士，需要等级55，你的冰冷触摸造成的伤害降低10%，但是产生10点额外的符文能量
法力宝石雕文（Glyph of Mana Gem）	280 285 290 295	闪光墨水，Heavy Parchment	职业：法师，需要等级20，使你通过法力宝石恢复的法力值提高10%
死亡之握雕文（Glyph of Death Grip）	285 290 295 300	闪光墨水，Heavy Parchment	职业：死亡骑士，需要等级55，使你的死亡之握的冷却时间延长10秒，但是可以使目标昏迷1秒
斩杀雕文（Glyph of Execution）	285 290 295 300	闪光墨水，Heavy Parchment	职业：战士，需要等级24，你的斩杀技能造成的伤害按照你拥有10点额外怒气值的情况计算
疾跑雕文（Glyph of Sprint）	285 290 295 300	闪光墨水，Heavy Parchment	职业：潜行者，需要等级15，使你的疾跑技能的额外提高30%速度，但持续时间缩短5秒
耐力卷轴VI（Scroll of Stamina VI）×2	290 300 305 310	闪光墨水，Heavy Parchment（2）	耐力+43
精神卷轴VI（Scroll of Spirit VI）×2	295 305 310 315	闪光墨水，Heavy Parchment（2）	精神+32
虚灵墨水（Ethereal Ink）	300 300 305	Nether Pigment（2）	铭文材料
大地生命武器雕文（Glyph of Earthliving Weapon）	300 305 310 315	虚灵墨水，Heavy Parchment	职业：萨满，需要等级30，使你的大地生命武器的触发几率提高5%
圣光闪现雕文（Glyph of Flash of Light）	300 305 310 315	虚灵墨水，Heavy Parchment	职业：圣骑士，需要等级20，你的圣光闪现的初始治疗量降低50%，但是可以在12秒内造成相当于初始治疗量140%的治疗
瘟疫打击雕文（Glyph of Plague Strike）	300 305 310 315	虚灵墨水，Heavy Parchment	职业：死亡骑士，需要等级55，如果目标身上携带疾病效果，你的瘟疫打击对其造成伤害就提高20%
敏捷卷轴VI（Scroll of Agility VI）×2	300 320 325 330	虚灵墨水，Heavy Parchment（2）	敏捷+20
尸爆雕文（Glyph of Corpse Explosion）	305 310 315	虚灵墨水，Heavy Parchment	小型雕文，职业：死亡骑士，需要等级55，被你的尸爆杀死的目标也会爆炸。这个效果每6秒只能触发一次
死亡之拥雕文（Glyph of Death's Embrace）	305 310 315	虚灵墨水，Heavy Parchment	小型雕文，职业：死亡骑士，需要等级55，当你的死亡缠绕被用来进行治疗时，可以返还20点符文能量
传染雕文（Glyph of Pestilence）	305 310 315	虚灵墨水，Heavy Parchment	小型雕文，职业：死亡骑士，需要等级55，使你的传染技能的影响半径延长5码

名称	所需技能	材料	备注
佯攻雕文（Glyph of Feint）	305 310 315 320	虚灵墨水，Heavy Parchment	职业：潜行者，需要等级16，佯攻的能量值消耗降低10点
铜墙铁壁雕文（Glyph of Unbreakable Armor）	305 310 315 320	虚灵墨水，Resilient Parchment	职业：死亡骑士，需要等级55，铜墙铁壁额外提高你的招架几率5%，但不再提高力量
力量卷轴VI（Scroll of Strength VI）×2	305 315 320 325	虚灵墨水，Heavy Parchment（2）	力量+20
智力卷轴VI（Scroll of Intellect VI）×2	310 315 320	虚灵墨水，Heavy Parchment（2）	智力+24
斜掠雕文（Glyph of Rake）	310 315 320 325	虚灵墨水，Resilient Parchment	职业：德鲁伊，需要等级24，你的斜掠技能可以阻止目标逃跑职业：德鲁伊，需要等级24，你的斜掠技能可以阻止目标逃跑
符文分流雕文（Glyph of Rune Tap）	310 315 320 325	虚灵墨水，Resilient Parchment	职业：死亡骑士，需要等级55，你的符文分流也可以为你的队友恢复生命值，数值相当于他们自身生命值上限的10%
神圣新星雕文（Glyph of Holy Nova）	315 320 325 330	虚灵墨水，Resilient Parchment	职业：牧师，需要等级20，你的神圣新星的治疗量提高40%，但是伤害量降低40%
急速射击雕文（Glyph of Rapid Fire）	315 320 325 330	虚灵墨水，Resilient Parchment	职业：猎人，需要等级26，使你的急速射击所提供的急速提高8%
鲜血打击雕文（Glyph of Blood Strike）	320 325 330 335	虚灵墨水，Resilient Parchment	职业：死亡骑士，需要等级55，你的鲜血打击对被诱捕的目标造成的伤害提高20%
横扫攻击雕文（Glyph of Sweeping Strikes）	320 325 330 335	虚灵墨水，Resilient Parchment	职业：战士，需要等级30，当你使用横扫攻击技能时，可以在12秒内获得30点怒气值
黑焰墨水（Darkflame Ink）	325 325 330	Ebon Pigment	铭文材料
法师护甲雕文（Glyph of Mage Armor）	325 330 335 340	虚灵墨水（2），Resilient Parchment	职业：法师，需要等级34，你的法师护甲令你在施法时恢复法力值的效果提高20%
魅魔雕文（Glyph of Succubus）	325 330 335 340	虚灵墨水（2），Resilient Parchment	职业：术士，需要等级26，使你的魅魔的魅惑技能持续时间延长3秒
狡诈诡计之书（Book of Clever Tricks）	325 340 345 350	黑焰墨水（6），Resilient Parchment（10），虚灵墨水（3）	装备绑定，副手，+27 耐力，需要铭文（325），装备：增加命中等级11点。装备：增加爆击等级7点。使用：使你的躲闪等级提高200，持续15秒。（冷却时间：5分钟）
地狱火之书（Hellfire Tome）	325 340 345 350	黑焰墨水（6），Resilient Parchment（10），虚灵墨水（3）	装备绑定，副手，+20 火系抗性，需要铭文（325），装备：提高法术能量25点
强力暗月卡片（Greater Darkmoon Card）	325 340 345 350	黑焰墨水（3），Resilient Parchment，源生生命（3），虚灵墨水	随机制作出一张外域级别的暗月马戏团卡片
鲜血分流雕文（Glyph of Blood Tap）	330 335 340	虚灵墨水，Resilient Parchment	小型雕文，职业：死亡骑士，需要等级55，你的鲜血分流不再对你自身造成伤害
无尽胜利雕文（Glyph of Enduring Victory）	330 335 340	虚灵墨水，Resilient Parchment	小型雕文，职业：战士，需要等级62，使你可以使用乘胜追击技能的时间范围延长5秒
寒冬号角雕文（Glyph of Horn of Winter）	330 335 340	虚灵墨水，Resilient Parchment	小型雕文，职业：死亡骑士，需要等级55，寒冬号角消耗的符文能量值减少10点
天灾打击雕文（Glyph of Scourge Strike）	330 335 340 345	虚灵墨水（2），Resilient Parchment	职业：死亡骑士，需要等级55，你的天灾打击有25%的几率造成血之瘟疫和冰霜疫病效果
风怒武器雕文（Glyph of Windfury Weapon）	330 335 340 345	虚灵墨水（2），Resilient Parchment	职业：萨满，需要等级30，风怒武器提供的攻击强度加成效果提高40%
奥术强化雕文（Glyph of Arcane Power）	335 340 345 350	虚灵墨水（2），Resilient Parchment	职业：法师，需要等级40，使你的奥术强化的持续时间延长3秒
命令圣印雕文（Glyph of Seal of Command）	335 340 345 350	虚灵墨水（2），Resilient Parchment	职业：圣骑士，需要等级20，使你的命令圣印造成伤害的几率提高20%
伏击雕文（Glyph of Ambush）	340 345 350 355	虚灵墨水（2），Resilient Parchment	职业：潜行者，需要等级18，伏击的射程延长5码

名称	所需技能	材料	备注
死亡打击雕文（Glyph of Death Strike）	340 345 350 355	虚灵墨水（2），Resilient Parchment	职业：死亡骑士，需要等级55，你的符文能量值每多5点，死亡打击伤害和治疗效果提高2%。此效果不消耗符文能量
吸血鬼之血雕文（Glyph of Vampiric Blood）	345 350 355 360	虚灵墨水（2），Resilient Parchment	职业：死亡骑士，需要等级55，你的吸血鬼之血同时治疗你，相当于最大生命值的3%
旋风斩雕文（Glyph of Whirlwind）	345 350 355 360	虚灵墨水，Resilient Parchment	职业：战士，需要等级36，使你的旋风斩技能攻击的目标数量增加1个
宗师级铭文（Grand Master Inscription）	350	–	–
亡者复生雕文（Glyph of Raise Dead）	350	虚灵墨水，Heavy Parchment	职业：死亡骑士，需要等级55，当你召唤食尸鬼时，自动恢复20点符文能量值
放逐雕文（Glyph of Banish）	350 355 360 365	虚灵墨水（2），Resilient Parchment	职业：术士，需要等级28，使你的放逐的持续时间延长5秒
狂暴回复雕文（Glyph of Frenzied Regeneration）	350 355 360 365	虚灵墨水（2），Resilient Parchment	职业：德鲁伊，需要等级36，在狂暴回复状态下时，你受到的治疗量提高20%
冰霜陷阱雕文（Glyph of Frost Trap）	350 355 360 365	虚灵墨水（2），Resilient Parchment	职业：猎人，需要等级28，使你的冰霜陷阱的作用半径延长2码
精神鞭笞雕文（Glyph of Mind Flay）	350 355 360 365	虚灵墨水（2），Resilient Parchment	职业：牧师，需要等级20，使你的精神鞭笞的射程延长10码，但是无法降低目标的移动速度
食尸鬼雕文（Glyph of the Ghoul）	350 355 360 365	虚灵墨水（2），Resilient Parchment	职业：死亡骑士，需要等级55，使你的食尸鬼的力量值提高，数值相当于你的力量值的20%
海洋墨水（Ink of the Sea）	350 350 355	Azure Pigment（2）	铭文材料
召回卷轴III（Scroll of Recall III）	350 350 355	海洋墨水，Resilient Parchment	需要等级65，需要铭文（350），把你传送回"家"，80级以上使用效果不稳定（冷却时间：20分钟）
耐力卷轴VII（Scroll of Stamina VII）×2	350 355 360 365	海洋墨水，Resilient Parchment（2）	耐力+63
超度邪恶雕文（Glyph of Turn Evil）	350 380 385 390	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：圣骑士，需要等级24，使你的超度邪恶的施法时间缩短100%
野兽守护雕文（Glyph of Aspect of the Beast）	350 390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：猎人，需要等级30，使你的野兽守护为你和你的宠物提供的攻击强度加成提高2%
闪电链雕文（Glyph of Chain Lightning）	350 390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：萨满，需要等级32，你的闪电链可以多攻击1个目标
减速药膏雕文（Glyph of Crippling Poison）	350 390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：潜行者，需要等级20，减速药膏的效果触发几率提高10%
地狱猎犬雕文（Glyph of Felhunter）	350 390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：术士，需要等级30，使你的地狱猎犬的暗影撕咬技能的爆击几率提高6%
飓风雕文（Glyph of Hurricane）	350 390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：德鲁伊，需要等级40，你的飓风法术可以令目标的移动速度降低20%
暗影雕文（Glyph of Shaow）	350 390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：牧师，需要等级20，当你处于暗影形态时，你的法术爆击会提高你的法术伤害，数量相当于你的精神值的10%，持续10秒
水元素雕文（Glyph of Water Elemental）	350 390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：法师，需要等级50，使你的召唤水元素法术的冷却时间缩短30秒
暗影魔雕文（Glyph of Shadowfiend）	355 360 365	海洋墨水，Resilient Parchment	小型雕文，职业：牧师，需要等级66，如果你的暗影恶魔被杀死，则你可以恢复法力总值的5%
灵魂雕文（Glyph of Souls）	355 360 365	海洋墨水，Resilient Parchment	小型雕文，职业：术士，需要等级68，你的灵魂仪式法术不再需要施法材料
精神卷轴VII（Scroll of Spirit VII）×2	355 360 365 370	海洋墨水，Resilient Parchment（2）	精神+40
智力卷轴VII（Scroll of Intellect VII）×2	360 365 370 375	海洋墨水，Resilient Parchment（2）	智力+32
力量卷轴VII（Scroll of Strength VII）×2	365 370 375 380	海洋墨水，Resilient Parchment（2）	力量+25
敏捷卷轴VII（Scroll of Agility VII）×2	370 375 380 385	海洋墨水，Resilient Parchment（2）	–
束缚亡灵雕文（Glyph of Shackle Undead）	375	狮王墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：牧师，需要等级20，使你的束缚亡灵法术的射程延长5码
落雪墨水（Snowfall Ink）	375 375 380	Icy Pigment（2）	铭文材料

名称	所需技能	材料	备注
冰枪雕文（Glyph of Ice Lance）	375 380 385 390	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：法师，需要等级66，使你的冰枪术的射程延长5码
束缚亡灵雕文（Glyph of Scourge Imprisonment）	375 380 385 390	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：牧师，需要等级20，使你的束缚亡灵的成功率提高8%
风暴打击雕文（Glyph of Stormstrike）	375 380 385 390	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：萨满，需要等级40，使你的风暴打击的自然伤害加成提高8%
绞杀雕文（Glyph of Strangulate）	375 380 385 390	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：死亡骑士，需要等级55，使你的绞杀技能的射程延长20码
狂野怒火雕文（Glyph of Bestial Wrath）	375 390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：猎人，需要等级40，使你的狂野怒火技能的冷却时间缩短20秒
剑刃乱舞雕文（Glyph of Blade Flurry）	375 390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：潜行者，需要等级30，剑刃乱舞的能量值消耗降低100%
治疗链雕文（Glyph of Chain Heal）	375 390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：萨满，需要等级40，你的治疗链可以多治疗1个目标
燃烧雕文（Glyph of Conflagrate）	375 390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：术士，需要等级40，使你的燃烧法术的法力值消耗降低20%
鬼魅攻击雕文（Glyph of Ghostly Strike）	375 390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：潜行者，需要等级20，使你的鬼魅攻击造成的伤害提高40%，效果持续时间延长4秒，但是冷却时间延长10秒
恐惧嚎叫雕文（Glyph of Howl of Terror）	375 390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：术士，需要等级40，使你的恐惧嚎叫的冷却时间缩短8秒
激活雕文（Glyph of Innervate）	375 390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：德鲁伊，需要等级40，你对其他目标施放激活之后，自己的法力值回复速度也会提高20%
隐形雕文（Glyph of Invisibility）	375 390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：法师，需要等级68，使你的隐形术的持续时间延长5秒
法力潮汐图腾雕文（Glyph of Mana Tide Totem）	375 390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：萨满，需要等级40，你的法力潮汐图腾每次为目标恢复的法力值百分比提高1%
裂伤雕文（Glyph of Mangle）	375 390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：德鲁伊，需要等级50，使你的裂伤的持续时间延长6秒
精神控制雕文（Glyph of Mind Control）	375 390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：牧师，需要等级30，使你的精神控制的持续时间延长12秒
熔岩护甲雕文（Glyph of Molten Armor）	375 390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：法师，需要等级62，你的熔岩护甲可以提供额外的2%爆击几率
治疗祷言雕文（Glyph of Prayer of Healing）	375 390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：牧师，需要等级30，你的治疗祷言可以在6秒内为目标恢复额外的生命值，数值相当于该次治疗祷言治疗量的20%
割裂雕文（Glyph of Rupture）	375 390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：潜行者，需要等级20，使你的割裂技能的持续时间延长4秒
光明圣印雕文（Glyph of Seal of Light）	375 390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：圣骑士，需要等级30，当光明圣印处于激活状态下时，你的治疗法术的效果提高5%
智慧圣印雕文（Glyph of Seal of Wisdom）	375 390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：圣骑士，需要等级38，当智慧圣印处于激活状态下时，你的治疗法术消耗的法力值降低5%
生命虹吸雕文（Glyph of Siphon Life）	375 390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：术士，需要等级30，使你的吸取生命法术的效果提高20%
迅捷治愈雕文（Glyph of Swiftmend）	375 390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：德鲁伊，需要等级40，你的迅捷治愈技能不再吞噬目标身上的愈合或回春效果
强击光环雕文（Glyph of Trueshot Aura）	375 390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：猎人，需要等级40，使你的强击光环提供的攻击强度加成提高2%
乱射雕文（Glyph of Volley）	375 390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：猎人，需要等级40，使你的乱射技能的法力值消耗降低20%
诺森德雕文研究（Northrend Inscription Research）	385 425 437 450	海洋墨水（3），落雪墨水，Resilient Parchment（5）	–
反魔法护罩雕文（Glyph of Anti-Magic Shell）	390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	可能通过诺森德雕文研究学到。职业：死亡骑士，需要等级55，使你的反魔法护罩的持续时间延长5秒，但是冷却时间延长15秒
格挡雕文（Glyph of Blocking）	390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	可能通过诺森德雕文研究学到。职业：战士，需要等级40，使你在使用盾牌猛击技能后的10秒内格挡值提高10%

名称	所需技能	材料	备注
血沸雕文（Glyph of Blood Boil）	390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	可能通过诺森德雕文研究学到。职业：死亡骑士，需要等级55，你的血沸技能造成的伤害降低20%，但是受到血沸效果影响的目标减速，持续5秒
嗜血雕文（Glyph of Bloodthirst）	390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	可能通过诺森德雕文研究学到。职业：战士，需要等级40，使你的嗜血技能恢复的生命值提高20%
寒冰锁链雕文（Glyph of Chains of Ice）	390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	可能通过诺森德雕文研究学到。职业：死亡骑士，需要等级55，你的寒冰锁链可以造成额外的144－156点冰霜伤害，这个数值受到你的攻击强度加成影响
黑暗命令雕文（Glyph of Dark Command）	390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	可能通过诺森德雕文研究学到。职业：死亡骑士，需要等级55，使你的黑暗命令技能的成功率提高8%
死亡凋零雕文（Glyph of Death and Decay）	390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	可能通过诺森德雕文研究学到。职业：死亡骑士，需要等级55，你的死亡凋零的目标有20%几率因为恐惧而畏缩2秒
毁灭打击雕文（Glyph of Devastate）	390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	可能通过诺森德雕文研究学到。职业：战士，需要等级50，你的毁灭打击技能附加两层破甲效果
霜火雕文（Glyph of Frostfire）	390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	可能通过诺森德雕文研究学到。职业：法师，需要等级75，使你的霜火之箭的初始伤害值提高2%，爆击几率提高2%
冰封之韧雕文（Glyph of Icebound Fortitude）	390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	可能通过诺森德雕文研究学到。职业：死亡骑士，需要等级55，你的冰封之韧不再消耗符文能量
援护雕文（Glyph of Intervene）	390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	可能通过诺森德雕文研究学到。职业：战士，需要等级70，使你帮助援护目标承受攻击的次数增加1次
破釜沉舟雕文（Glyph of Last Stand）	390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	可能通过诺森德雕文研究学到。职业：战士，需要等级20，使你的破釜沉舟技能的冷却时间缩短3分钟，但是该技能提供的生命值上限加成降低10%
致死打击雕文（Glyph of Mortal Strike）	390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	可能通过诺森德雕文研究学到。职业：战士，需要等级40，使你的致死打击技能造成的伤害值提高10%，但是治疗惩罚效果减半
湮没雕文（Glyph of Obliterate）	390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	可能通过诺森德雕文研究学到。职业：死亡骑士，需要等级55，你的湮没技能造成的武器伤害提高20%，但是每个疾病效果提供的伤害加成降低50%
共鸣雕文（Glyph of Resonating Power）	390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	可能通过诺森德雕文研究学到。职业：战士，需要等级15，使你的雷霆一击消耗的怒气值减少5点
符文打击雕文（Glyph of Rune Strike）	390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	可能通过诺森德雕文研究学到。职业：死亡骑士，需要等级55，使你的符文打击技能的爆击几率提高10%，但是符文能量消耗提高5点
鲜血圣印雕文（Glyph of Seal of Blood）	390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	可能通过诺森德雕文研究学到。职业：圣骑士，需要等级50，你的鲜血圣印和殉难者圣印在激活状态下可以使你通过灵魂协调获得的法力值提高10%
正义圣印雕文（Glyph of Seal of Righteousness）	390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	可能通过诺森德雕文研究学到。职业：圣骑士，需要等级50，当正义圣印处于激活状态时，使你的审判法术的法力值消耗降低10%
复仇圣印雕文（Glyph of Seal of Vengeance）	390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	可能通过诺森德雕文研究学到。职业：圣骑士，需要等级50，你的复仇圣印和腐蚀圣印在激活状态下可以为你提供10精准
嘲讽雕文（Glyph of Taunt）	390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	可能通过诺森德雕文研究学到。职业：战士，需要等级15，使你的嘲讽技能的命中几率提高8%
乘胜追击雕文（Glyph of Victory Rush）	390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	可能通过诺森德雕文研究学到。职业：战士，需要等级62，你的乘胜追击技能对生命值高于90%的目标造成爆击的几率提高30%

名称	所需技能	材料	备注
翼龙钉刺雕文（Glyph of Wyvern Sting）	390 397 405	海洋墨水，Resilient Parchment	可能通过诺森德雕文研究学到。职业：猎人，需要等级40，使你的翼龙钉刺的冷却时间缩短15秒，但是伤害降低20%
力量祝福雕文（Glyph of Blessing of Might）	400	午夜墨水，Light Parchment	小型雕文，职业：圣骑士，需要等级15，使你对自己施放的力量祝福的持续时间延长20分钟
强化雄鹰守护雕文（Glyph of Improved Aspect of the Hawk）	400	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：猎人，需要等级15，使你的强化雄鹰守护所提供的效果提高6%
Glyph of Lava	400 400	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：萨满，需要等级66，你的Lava Burst法术额外获得你法术能量的10%
冲动雕文（Glyph of Adrenaline Rush）	400 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：潜行者，需要等级40，使你的冲动技能的冷却时间缩短
蝰蛇守护雕文（Glyph of Aspect of the Viper）	400 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：猎人，需要等级64，你通过蝰蛇守护恢复的法力值提高10%
复仇者之盾雕文（Glyph of Avenger's Shield）	400 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：圣骑士，需要等级50，你的复仇者之盾攻击的目标数量，减少2个，但伤害提高100%
复仇之怒雕文（Glyph of Avenging Wrath）	400 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：圣骑士，需要等级70，当复仇之怒处于激活状态时，使你的愤怒之锤的冷却时间缩短50%
治疗之环雕文（Glyph of Circle of Healing）	400 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：牧师，需要等级50，你的治疗之环可以多治疗1个目标
痛苦诅咒雕文（Glyph of Curse of Agony）	400 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：术士，需要等级15，使你的痛苦诅咒的持续时间延长4秒
致命投掷雕文（Glyph of Deadly Throw）	400 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：潜行者，需要等级64，致命投掷的射程延长5码
死亡缠绕雕文（Glyph of Death Coil）	400 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：术士，需要等级42，使你的死亡缠绕的持续时间延长0.5秒
大地震击雕文（Glyph of Earth Shock）	400 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：萨满，需要等级15，使你的大地震击技能触发的公共冷却时间缩短1秒
Glyph of Elemental Mastery	400 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：萨满，需要等级50，使你的Elemental Mastery技能的冷却时间减少30秒
恶魔卫士雕文（Glyph of Felguard）	400 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：术士，需要等级50，使你的恶魔卫士的攻击强度提高10%
火焰冲击雕文（Glyph of Fire Blast）	400 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：法师，需要等级15，当目标处于昏迷或瘫痪状态下时，使你的火焰冲击的爆击几率提高50%
火元素图腾雕文（Glyph of Fire Elemental Totem）	400 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：萨满，需要等级68，使你的火元素图腾的冷却时间减少4分钟
火球雕文（Glyph of Fireball）	400 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：法师，需要等级15，使你的火球术的爆击几率提高5%，但是不再造成持续伤害
寒冰箭雕文（Glyph of Frostbolt）	400 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：法师，需要等级15，使你的寒冰箭造成的伤害提高5%，但是不再具有减速效果
低吼雕文（Glyph of Growl）	400 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：德鲁伊，需要等级15，使你的低吼技能的生效几率提高8%
愤怒之锤雕文（Glyph of Hammer of Wrath）	400 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：圣骑士，需要等级44，使你的愤怒之锤的射程延长5码
治疗波雕文（Glyph of Healing Wave）	400 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：萨满，需要等级15，当你使用治疗波对其他人进行治疗时，你自己也会受到该次治疗量20%的治疗
出血雕文（Glyph of Hemorrhage）	400 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：潜行者，需要等级30，受到出血效果影响目标身上的伤害加成提高40%
献祭雕文（Glyph of Immolate）	400 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：术士，需要等级15，使你的献祭的持续伤害提高20%，但是初始伤害降低10%
生命绽放雕文（Glyph of Lifebloom）	400 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：德鲁伊，需要等级64，使你的生命绽放的持续时间延长1秒
光明之泉雕文（Glyph of Lightwell）	400 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：牧师，需要等级40，使你的光明之泉的治疗效果提高20%
群体驱散雕文（Glyph of Mass Dispel）	400 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：牧师，需要等级70，使你的群体驱散消耗的法力值减少20%

名称	所需技能	材料	备注
变形雕文（Glyph of Polymorph）	400 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：法师，需要等级15，你的变形术可以移除目标身上的所有持续伤害效果
伺机待发雕文（Glyph of Preparation）	400 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：潜行者，需要等级30，你的伺机待发技能也会立即重置剑刃乱舞、拆卸和脚踢的冷却时间
愈合雕文（Glyph of Regrowth）	400 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：德鲁伊，需要等级15，当目标身上仍然有你施放的愈合效果时，使你的愈合法术的治疗量提高20%
解除诅咒雕文（Glyph of Remove Curse）	400 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：法师，需要等级18，你的解除诅咒法术令目标对所有诅咒免疫，持续1秒
暗言术：灭雕文（Glyph of Shadow Word: Death）	400 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：牧师，需要等级62，当目标的生命值低于35%时，你的暗言术：灭对其造成的伤害提高10%
毒蛇陷阱雕文（Glyph of Snake Trap）	400 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：猎人，需要等级68，你的毒蛇陷阱所产生的毒蛇数量增加2条
救赎之魂雕文（Glyph of Spirit of Redemption）	400 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：牧师，需要等级30，在救赎之魂状态下施放的所有治疗法术都有20%的几率令救赎之魂的持续时间延长5秒
星辰坠落雕文（Glyph of Starfall）	400 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：德鲁伊，需要等级60，使你的群星坠落的持续时间延长2秒
稳固射击雕文（Glyph of Steady Shot）	400 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：猎人，需要等级62，当你的目标受到毒蛇钉刺效果影响时，使你的稳固射击对其造成的伤害提高10%
痛苦无常雕文（Glyph of Unstable Affliction）	400 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：术士，需要等级50，使你的痛苦无常的施法时间缩短0.2秒
毒刃雕文（Glyph of Vigor）	400 405	海洋墨水，Resilient Parchment	职业：潜行者，需要等级15，使你的毒刃技能的能量值消耗减少5点
Master's Inscription of the Axe	400 400 405	落雪墨水	永久性地给一件肩部装备加上104攻击强度和15爆击等级，只能用于自己的装备，并会使该装备灵魂绑定
Master's Inscription of the Crag	400 400 405	落雪墨水	永久性地给一件肩部装备加上61法术能量和6法力值/5秒，只能用于自己的装备，并会使该装备灵魂绑定
Master's Inscription of the Pinnacle	400 400 405	落雪墨水	永久性地给一件肩部装备加上52闪躲等级和15防御等级，只能用于自己的装备，并会使该装备灵魂绑定
Master's Inscription of the Storm	400 400 405	落雪墨水	永久性地给一件肩部装备加上61法术能量和15爆击等级，只能用于自己的装备，并会使该装备灵魂绑定
武器羊皮纸Ⅲ（Weapon Vellum Ⅲ）	400 405 410 415	海洋墨水（3），Resilient Parchment	需要附魔（350），用于保存等级需求在60级以上的武器附魔
Faces of Doom	400 425 437 450	落雪墨水（5），Resilient Parchment（10），Frozen Orb，海洋墨水（2）	拾取绑定，副手，+32 智力，+32 精神，需要等级77，需要铭文（425），装备：提高法术能量39点。装备：增加爆击等级32点
铁箍之书（Iron-bound Tome）	400 425 437 450	落雪墨水（5），Resilient Parchment（10），Frozen Orb，海洋墨水（2）	拾取绑定，副手，200 护甲，+45 耐力，需要等级77，需要铭文（425），装备：提高法术能量62点。装备：增加爆击等级16点
暗月北地卡片（Darkmoon Card of the North）	400 425 450 475	Resilient Parchment，落雪墨水（6），Eternal Life（3），海洋墨水（3）	随机制作出一张诺森德级别的暗月马戏团卡片
精神卷轴Ⅷ（Scroll of Spirit Ⅷ）×2	425	海洋墨水，Resilient Parchment（2）	精神+64
耐力卷轴Ⅷ（Scroll of Stamina Ⅷ）×2	425	海洋墨水，Resilient Parchment（2）	耐力+132
智力卷轴Ⅷ（Scroll of Intellect Ⅷ）×2	425 425	海洋墨水，Resilient Parchment（2）	智力+48
力量卷轴Ⅷ（Scroll of Strength Ⅷ）×2	430 430	海洋墨水，Resilient Parchment（2）	力量+30
敏捷卷轴Ⅷ（Scroll of Agility Ⅷ）×2	430 430 435	海洋墨水，Resilient Parchment（2）	敏捷+30
护甲羊皮纸Ⅲ（Armor Vellum Ⅲ）	355 370 385	海洋墨水，Resilient Parchment	需要附魔（350），用于储存等级要求在60级以上的护甲附魔

注：以上资料来自Wowhead，学习所需技能不一定都完全准确。

《巫妖王之怒》新烹饪概览

1.烹饪新配方

名称	所需技能	材料	作用	配方来源
1．坏掉的蚌肉 (Bad Clams)	350	Succulent Clam Meat，暗影微粒	让你生气。	世界掉落，拾取后绑定
2．闹鬼的青鱼 (Haunted Herring)	350	Fangtooth Herring，死灵精华	让你害怕。	世界掉落，拾取后绑定
3．上周的猛犸肉 (Last Week's Mammoth)	350	Chunk o' Mammoth	让你悲伤。	世界掉落，拾取后绑定。
4．美味蛋糕 (Tasty Cupcake)	350	Simple Flour (2)，Northern Egg	让你高兴。	世界掉落，拾取后绑定
5．铲齿鹿汤 (Shoveltusk Soup)	350	Shoveltusk Meat	+30加速等级，+30耐力，持续1小时。	测试时是嚎风峡湾Westguard Keep的Chef Kettleblack提供的联盟任务“Shoveltusk Soup Again?”奖励的拾取后绑定配方
6．美味炖鲸肉 (Succulent Orca Stew)	350	Succulent Orca Blubber	+30暴击等级，+30耐力，持续1小时。	来源不明
7．诺森德炖肉 (Northern Stew)	350	Chilled Meat	普通食物	训练师处学习
8．烧烤骨鳞鱼 (Grilled Bonescale)	350	Bonescale Snapper	普通食物	训练师处学习
9．嫩煎虾虎鱼 (Sauteed Goby)	350	Barrelhead Goby	普通食物	训练师处学习
10．熏烤石鳞鲶鱼 (Smoked Rockfin)	350	Rockfin Grouper	普通食物	训练师处学习
11．烤鳐鱼 (Baked Manta Ray)	350	Imperial Manta Ray	+30加速等级，+40耐力，持续1小时。	训练师处学习
12．达拉然蚌肉杂烩 (Dalaran Clam Chowder)	350	Succulent Clam Meat(2)	+60攻击强度，+35法术能量，+30耐力，持续1小时。	训练师处学习
13．猛犸肉餐 (Mammoth Meal)	350	Chunk o' Mammoth	+60攻击强度，+30耐力，持续1小时。	训练师处学习
14．烤蚌背鱼 (Grilled Sculpin)	350	Musselback Sculpin	+60攻击强度，+40耐力，持续1小时。	训练师处学习
15．腌制利齿青鱼 (Pickled Fangtooth)	350	Fangtooth Herring	+12法力值/5秒，+40耐力，持续1小时。	训练师处学习
16．煮水母 (Poached Nettlefish)	350	Nettlefish	+30暴击等级，+40耐力，持续1小时。	训练师处学习
17．犀牛热狗 (Rhino Dogs)	350	Rhino Meat	+12法力值/5秒，+30耐力，持续1小时。	训练师处学习
18．烘烤座狼 (Roasted Worg)	350	Worg Haunch	+30加速等级，+30耐力，持续1小时。	训练师处学习
19．香嫩铲齿鹿排 (Shoveltusk Steak)	350	Shoveltusk Flank	+35法术强度，+30耐力，持续1小时。	训练师处学习
20．熏烤鲑鱼 (Smoked Salmon)	350	Glacial Salmon	+35法术强度，+40耐力，持续1小时。	训练师处学习
21．龙肉美食 (Wyrm Delight)	350	Worm Meat	+30暴击等级，+30耐力，持续1小时。	训练师处学习
22．筵席 (Feast)	375	Chunk o' Mammoth，Shoveltusk Flank，Worm Meat，Chilled Meat (4)	制作拾取后绑定的筵席，提供团队成员食用，30秒内恢复15000生命值和12960法力值，花费10秒食用的话+60攻击强度，+35法术能量，+30耐力，持续1小时。	训练师处学习
23．甜果酒 (Kungaloosh)	375	Tundra Berries (2)，Savory Snowplum	普通饮料。	似乎已不存在。

名称	所需技能	材料	作用	配方来源
24. 爆炒鲑鱼 (Firecracker Salmon)	400	Glacial Salmon, Northern Spices	+46法术能量，+40耐力，持续1小时。	用3块达拉然烹饪奖牌购买
25. 帝王鳐鱼片 (Imperial Manta Steak)	400	Imperial Manta Ray, Northern Spices	+40加速等级，+40耐力，持续1小时。	用3块达拉然烹饪奖牌购买
26. 猛犸肉大餐 (Mega Mammoth Meal)	400	Chunk o' Mammoth (2), Northern Spices	+80攻击强度，+40耐力，持续1小时。	用3块达拉然烹饪奖牌购买
27. 巨型犀牛热狗 (Mighty Rhino Dogs)	400	Rhino Meat (2), Northern Spices	+16法力值/5秒，+40耐力，持续1小时。	用3块达拉然烹饪奖牌购买
28. 水煮北地蚌背鱼 (Poached Northern Sculpin)	400	Musselback Sculpin, Northern Spices	+80攻击强度，+40耐力，持续1小时。	用3块达拉然烹饪奖牌购买
29. 香辣龙肉汉堡 (Spiced Wyrm Burger)	400	Worm Meat (2), Northern Spices	+40暴击等级，+40耐力，持续1小时。	用3块达拉然烹饪奖牌购买
30. 香辣蓝色水母 (Spicy Blue Nettlefish)	400	Nettlefish, Northern Spices	+40暴击等级，+40耐力，持续1小时。	用3块达拉然烹饪奖牌购买
31. 香辣油炸青鱼 (Spicy Fried Herring)	400	Fangtooth Herring, Northern Spices	+16法力值/5秒，+40耐力，持续1小时。	用3块达拉然烹饪奖牌购买
32. 香嫩铲齿鹿排 (Tender Shoveltusk Steak)	400	Shoveltusk Flank (2), Northern Spices	+46法术能量，+40耐力，持续1小时。	用3块达拉然烹饪奖牌购买
33. 焦烤座狼 (Very Burnt Worg)	400	Worg Haunch (2), Northern Spices	+40加速等级，+40耐力，持续1小时。	用3块达拉然烹饪奖牌购买
34. 熏烤龙鳞鱼 (Blackened Dragonfin)	400	Dragonfin Angelfish (2), Northern Spices	+40敏捷，+40耐力，持续1小时。	用3块达拉然烹饪奖牌购买
35. 熏烤座狼肉排 (Blackened Worg Steak)	400	Worg Haunch, Northern Spices	可以追踪人类生物，持续1小时。	用3块达拉然烹饪奖牌购买
36. 小动物的零食 (Critter Bites)	400	Chilled Meat (2), Northern Spices	让老鼠、火鸡之类的小动物暂时变成自己的宠物。	用3块达拉然烹饪奖牌购买
37. 墨鱼片 (Cuttlesteak)	400	Moonglow Cuttlefish, Northern Spices	+40精神，+40耐力，持续1小时。	用3块达拉然烹饪奖牌购买
38. 龙鳞鱼片 (Dragonfin Filet)	400	Dragonfin Angelfish, Northern Spices	+40力量，+40耐力，持续1小时。	用3块达拉然烹饪奖牌购买
39. 犀牛大餐 (Hearty Rhino)	400	Rhino Meat, Northern Spices	+40护甲穿透，+40耐力，持续1小时。	用3块达拉然烹饪奖牌购买
40. 龙犀肉排 (Rhinolicious Wyrmsteak)	400	Worm Meat, Rhino Meat, Northern Spices	+40精准，+40耐力，持续1小时。	用3块达拉然烹饪奖牌购买
41. 钳鱼大餐 (Snapper Extreme)	400	Bonescale Snapper (3), Northern Spices	+40命中等级，+40耐力，持续1小时。	用3块达拉然烹饪奖牌购买
42. 香辣猛犸小吃 (Spiced Mammoth Treats)	400	Chunk o' Mammoth, Northern Spices	提高你宠物的力量和耐力各30点，持续1小时。	用3块达拉然烹饪奖牌购买
43. 追踪快餐 (Tracker Snacks)	400	Shoveltusk Flank, Northern Spices	可以追踪动物，持续1小时。	用3块达拉然烹饪奖牌购买
44. 小型筵席 (Small Feast)	425	Nettlefish (2), Rhino Meat (2), Glacial Salmon (2), Northern Spices	制作拾取后绑定的鱼肉筵席，提供团队成员食用，30秒内恢复15000生命值和12960法力值，花费10秒食用的话你会变得比较小。	用3块达拉然烹饪奖牌购买
45. 丰盛筵席 (Gigantic Feast)	425	Deep Sea Monsterbelly (2), Chunk o' Mammoth (2), Rockfin Grouper (2), Northern Spices	制作拾取后绑定的鱼肉筵席，提供团队成员食用，30秒内恢复15000生命值和12960法力值，花费10秒食用的话你会变得更大。	用3块达拉然烹饪奖牌购买
46. 鱼肉筵席 (Fish Feast)	405	Musselback Sculpin (2), Glacial Salmon (2), Nettlefish (2), Northern Spices (4)	制作拾取后绑定的鱼肉筵席，提供团队成员食用，30秒内恢复15000生命值和12960法力值，花费10秒食用的话+80攻击强度，+46法术能量，+40耐力，持续1小时。	来源不明。

2. 达拉然烹饪日常任务

任务提供：

联盟：达拉然A Hero’s Welcome旅馆厨房 - 凯瑟琳·李（Katherine Lee，40.3, 66.1附近）

部落：达拉然Sunreaver’s Sanctuary - 埃维罗·隆古巴（Awilo Lon'gomba，70.4, 34.0）

每天随机提供下列5种日常任务中的一种：

1. 魔术旅馆的集会（Convention at the Legerdemain）

奖励：达拉然烹饪奖牌 x 1，小香料包（Small Spice Bag），肯瑞托声望+150

说明：烹饪Northern Stew（材料：Chilled Meat x 1）12个，再从达拉然东边Sunreaver Sanctuary沿街的奶酪店“One More Glass”角落拿一桶“Jug of Wine”（54.4, 34.3），送到对门，Runeweaver Square区“The Legerdemain Lounge”店里的Arille Azuregaze（48.4, 37.4）处。Chilled Meat是诺森德很多动物都会掉的。

小香料包里开出过Northern Spices、Baby Spice（缩小目标尺寸50%，可用于NPC、达拉然烹饪奖牌，还有美味巧克力蛋糕等沙塔斯城的烹饪日常任务奖励的配方。

2. 荠菜热狗！（Mustard Dogs!）

奖励：达拉然烹饪奖牌 x 2，小香料包，肯瑞托声望+150

说明：烹饪Rhino Dogs（材料：Rhino Meat x 1）4个，再从城里的草地上采4朵Wild Mustad，使用提供的空野餐篮将它们装好，拿到达拉然东部的Krasus’ Landing给Archmage Pentarus（68.5, 42.0）。掉落Rhino Meat的犀牛可以在Sholazar Basin找到很多，Borean Tundra也有一些。

3. 魔法蘑菇肉片（Infused Mushroom Meatloaf）

奖励：达拉然烹饪奖牌x 1，小香料包，肯瑞托声望+150

说明：从达拉然的下水道里采4朵Infused Mushroom，再加上2个Chilled Meat（诺森德很多动物都会掉），用提供的Meatloaf Pan在炉火处烹饪，然后交给达拉然Runeweaver Square的Curiosities & Moore店二楼的Orton Bennet（52.2, 55.5）。

4. 兰尼德的奶酪（Cheese for Glowergold）

奖励：达拉然烹饪奖牌 x 1，小香料包，肯瑞托声望+150

说明：到达拉然北边的“One More Glass”店里架子上取得Aged Dalaran Limburger（54.6, 34.0），再收集达拉然各处店里桌子上可以找到的“Half Full Dalaran Wine Glass”6份，用空的芝士盘将它们装起来，然后交给制革店里的Ranid Glowergold。

5. 下水道炖肉（Sewer Stew）

奖励：达拉然烹饪奖牌 x 1，小香料包，肯瑞托声望+150

说明：在晶歌森林收集4颗Crystalsong Carrot（就在地图上达拉然所在位置就有不少），再加上4块Chilled Meat，用Stew Cookpot在炉火处烹饪成Vegetable Stew，把它拿给达拉然下水道的旅店老板Ajay Green（35.4, 57.6）。


表情配方


日常任务之乳酪


旧配方


达拉然日常任务



成就系统，可能是《魔兽世界——巫妖王之怒》中的最让人爱恨交织、喜怒参半的系统设定了。该系统包含500多个成就，包括世界事件、PVP、地下城与团队、探索、任务、声望、专业技能，涵盖游戏的各个方面。玩家终于有了一个全面展示自己能力的舞台，这是让人高兴的地方，但是为此可能会付出很多……

大体上，我们采用了分章节列表的方式，将这许许多多的成就罗列起来，并给出了如何完成这个成就的方法。采用这种方式，就是为了方便玩家的查询。

总体看来，有些成就完成起来很简单，在不经意间就完成了，有些成就却很难，甚至已经不可能完成了（比如说得到某种已经绝版的宠物，又比如说服务器第一个80级玩家，就只有一个能完成）。所以玩家在看待成就系统时，不必过于执着，游戏毕竟只是游戏而已……

成就大全

《魔兽世界》成就系统

关于成就系统，《魔兽世界》的设计师在早先接受采访时曾解释说，这个系统的灵感来自暴雪的许多成员都喜欢其他一些游戏中的成就系统，他们发现玩家们总是喜欢炫耀在游戏中已经取得的成绩并期待得到比较官方的认可。成就系统就象感觉做了某些特殊的事情而得到相应的鼓励，但实际上并没有对人物角色有实质上的增强。成就系统不会迫使玩家去做那些他们不喜欢的事情，而是更趋近于反映玩家曾经走过的轨迹。

《魔兽世界》的成就系统包含了500个以上的独立个人成就，这些成就覆盖了游戏的所有内容，包括世界探险、PVE、PVP、专业技能和角色发展。从稀奇古怪的娱乐到史诗般的战斗，每个人都能找到适合自己的内容。某些成就还可以为玩家提供游戏内的奖励，例如徽章、小宠物和称号。所有奖励只起装饰或娱乐作用，以使"饱经沧桑"的玩家能够更加引人注目。

在玩家开启《魔兽世界——巫妖王之怒》的旅途时，游戏界面的主动作条处会显示新的按钮，点击这个按钮就能打开成就窗口。窗口顶端将显示已达成成就所获得的终极点数。窗口部分将按照成就的名称、描述、点数、完成日期和进度条（如果有的话）逐一显示各项成就。某些成就可能会包含很多步骤，已经完成的步骤将以高亮显示。玩家可以追踪成就的完成状态，这与任务追踪功能相类似，这样设计的目的在于帮助玩家了解达成某项成就的全部条件。

《魔兽世界》的成就系统包括了多个不同的种类——综合类记录了玩家的成长过程，同时还包含了一些比较稀奇古怪的成就，像理个发、收集一定数目的衬衣或非战斗宠物，从很高的地方跳下去等；任务类关联的成就包括完成一定数目的任务和完成特定的任务链，任务成就还包括与区域相关的子分类；探索类是指当玩家探索完整个大陆的所有地区时，就会获得的终极成就；PVP类成就包括竞技场、战场和世界PVP的内容；地下城与团队类成就除了击杀副本Boss外，还包括在不死人的情况下完成副本、少于副本要求人数的情况下完成副本，或是在特定的时间限制内完成副本；在专业技能方面玩家每升到新的级别都会有相应的成就获得；声望类成就则记录了玩家在哪些阵营中的声望达到了崇拜；此外还有各种世界事件也可以获得成就，这些主要是由官方发起的各种季节性活动，例如仲夏火焰节、春节、万圣节等都有相应的成就。

一、综合

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
10级	升到10级。	10	现在
20级	升到20级。	10	现在
30级	升到30级。	10	现在
40级	升到40级。	10	现在
50级	升到50级。	10	现在
60级	升到60级。	10	现在
70级	升到70级。	10	现在
80级	升到80级。	10	资料片
武器大师（Master of Arms）	将任意四种武器技能提升到400。徒手技能也算在内，只要再提升另外三项就可以将两项成就一并完成。诅咒之地打不死的怪物在前夕更新后不能再用来提升武器技能，影月谷不打破图腾就免疫伤害的怪物也是，将增加的训练假人也不行。目前不错的对象有影月谷要塞外不断坠落的地狱火、暗影迷宫外不断冲出来的怪物、虚空风暴的炸弹先生（远程武器技能）。据说厄运之槌北区尽头的食人魔幽灵是很好的对象。	25	资料片

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
失足坠落？（Going Down?）	从65码的高度掉落下来，但是不摔死。正好是65码的话会损失99%的生命值，缓降术之类的不算，掉进水里不算，潜行者和猫形态德的被动技能算，冰箱和圣骑的无敌算。推荐地点：到沙塔斯城搭升降梯到占星者高台上落下来。	10	前夕
史诗（Epic）	在身上的每一个装备栏中（除战袍和衬衣外）都装备一件物品等级213及以上的史诗品质物品。	25	资料片
精良（Superior）	在身上的每一个装备栏中（除战袍和衬衣外）都装备一件物品等级187及以上的精良品质（或更好的）物品。	10	资料片
贪婪（Greedy）	在掷骰子决定物品等级高于185的精良或更高品质物品归属时，选择"贪婪"并以100点获胜。	10	资料片
需求（Needy）	在掷骰子决定物品等级高于185的精良或更高品质物品归属时，选择"需求"并以100点获胜。	10	资料片
向远方奔跑（Into The Wild Blue Yonder）	学习高级骑术（225）。	10	现在
理智购物，理智购……宠物（Shop Smart，Shop Pet...Smart）	收集50种不同的小宠物。奖励：臭烘烘的宠物笼（Reeking Pet Carrier）	10	现在
代表（Represent）	获得一件战袍。战袍完全收集指南请见附2。	10	现在
十件战袍（Ten Tarbards）	收集10件不同的战袍。	10	现在
二十五件战袍（Twenty-Five Tabards）	收集25件不同的战袍。奖励：成就战袍（Tabard of the Achiever）	10	现在
我的背包是"巨无霸"（My Sack is "Gigantique"）	装备哈莉丝·西尔顿的"巨无霸"背包。沙塔斯城贫民窟的哈莉丝·西尔顿（75.5，30.8）出售，1200G。目前的判定是有这个背包就行，甚至不需要装备上。	10	现在
钥匙大师（The Keymaster）	获得下列钥匙。钥匙的列表和取得方法请见附3。	10	资料片

我亲爱的小松鼠们（To All The Squirrels I've Loved Before）	对下列的小动物使用/love命令。小动物清单和分布区域请见附4。	10	资料片
火鸡的末日（Friend or Fowl?）	在3分钟内杀死15只火鸡。在Howling Fjord（凛风海湾）东南边可以找到火鸡。	10	资料片
饱读诗书（Well Read）	阅读下列书籍。书籍清单和所在地点请见附5。	10	前夕
某地已是快乐时刻（Its Happy Hour Somewhere）	饮用25种不同的饮料。最初是限定为酒类，但最后改成了所有饮料都算，包括法师制造的各级食水、各种恢复法力的饮料、各种酒类、烹饪的饮料等。非常容易完成，只要找一个法师朋友做9种食水，再随便找个旅馆购买饮料和酒类即可。	10	前夕
尝起来像鸡肉（Tastes Like Chicken）	品尝50种不同的美食。很容易完成，只要是食物即可（不包括饮料和水），包括各种烹饪的食物、法师制造的各级魔法面包、节日的特殊食物等。找一个法师朋友做8种面包，然后到沙塔斯城肉商、鱼商和面包商处每样各买一份，再到其他主城购买水果、奶酪等，不够再烹饪几样，就能完成。	10	前夕
装甲棕熊（Armored Brown Bear）	在达拉然的梅尔·弗兰希斯（58.1，42.1）处购买一只装甲棕熊。售价是800金。	10	资料片
长毛猛犸象（Wooly Mammoth）	在达拉然的梅尔·弗兰希斯（58.1， 42.1）处购买一只长毛猛犸象。需要200个英雄纹章（来自英雄模式5人地下城和普通模式团队副本）兑换。	10	资料片
旅行者的苔原猛犸（Traveler's Tundra Mammoth）	在达拉然的梅尔·弗兰希斯（58.1， 42.1）处购买一只旅行者的苔原猛犸象。售价20000金。	10	资料片
上车！（Get to the Choppa!）	取得一辆机械师的摩托车或一辆机械路霸。这两种摩托车是工程师制作的、任何人都可以取得的地面坐骑，分别是联盟和部落版本。	10	资料片
肯瑞托的戒指	在达拉然的Harold Winston（40.4，33.8，珠宝加工训练师旁边）处购买一枚肯瑞托徽记或肯瑞托指环，价格大概是8000金。	10	资料片
马厩管理员（Stable Keeper）	取得10只不同坐骑。所有坐骑列表和获取方式请见附6。	10	现在
坐骑满仓（Filling Up The Barn）	取得25只不同坐骑。	10	现在
骑兵队长（Leading the Cavalry）	取得50只不同坐骑。奖励：白色幼龙的缰绳（Reins of the Albino Drake）	10	现在

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
有人想吃一拳吗？（Did Somebody Order a Knuckle Sandwich?）	徒手技能达到400。	10	资料片
安全仓库（Safe Deposit）	购买7个额外的银行栏位。	10	现在
积少成多（Got My Mind On My Money）	拾取100金币。要等成就系统加入后才开始统计。	10	前夕
积少成多（Got My Mind On My Money）	拾取1000金币。	10	前夕
积少成多（Got My Mind On My Money）	拾取5000金币。	10	前夕
积少成多（Got My Mind On My Money）	拾取10000金币。	10	前夕
积少成多（Got My Mind On My Money）	拾取25000金币。	10	前夕
驾！（Giddy Up!）	学习初级骑术（75）。	10	现在
迅如闪电（Fast and Furious）	学习中级骑术（150）。	10	现在
向远方奔跑（Into The Wild Blue Yonder）	学习高级骑术（225）。	10	现在
这就对了（The Right Stuff）	学习专家级骑术（300）。	10	现在
理发修面（Shave and a Haircut）	去理发店理发一次。	10	现在
我可以养它吗？（Can I Keep Him?）	获得一只小宠物。小宠物完全收集指南请见附1。	10	现在
宠物成群（Plenty of Pets）	收集15种不同的小宠物。	10	现在

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
宠物成堆（Plethora of Pets）	收集25种不同的小宠物。	10	现在
进修（Higher Learning）	阅读散布在达拉然的《奥术魔法的学派》各章节——《奥术魔法的学派：介绍》：通到地面的传送水晶所在房间书架旁的地上（56.7，45.6）；《奥术魔法的学派：防护》：达拉然访客中心书架旁地上（52.3，54.8）；《奥术魔法的学派：转化》：The Ledgerdemain Lounge店一楼靠近门口的空书架上（46.8，40.0）；《奥术魔法的学派：通灵》：The Ledgerdemain Lounge店二楼房间的空书架上（46.8，39.2）；《奥术魔法的学派：召唤》：The Violet Citadel一楼，右侧的一个书架上（30.8，46.0）；《奥术魔法的学派：占卜》：The Violet Citadel二楼，左侧两个书架间的地上（26.4，52.2）；《奥术魔法的学派：增强》：The Threads of Fate店二楼阳台木箱上（43.5，46.7）；《奥术魔法的学派：幻术》：紫罗兰监狱外提供日常副本任务的NPC旁边木箱上（64.4，52.3）。这些书在阅读3分钟后消失，刷新时间3个小时，并且有时候是刷新一些无关的书。奖励：《奥术魔法的学派：精通》，小宠物Kirin Tor Familiar。	10	资料片

附1：小宠物一览

一、NPC出售（共27种，都是使用后绑定）

1.灰色小鸡：千针石林赛道处的大法师提尔斯（78.3, 75.7）出售。

2.蓝色龙鹰幼崽：虚空风暴的风暴尖塔的商人拉沙德（43.5, 35.2）出售。

3.棕兔笼：同上。

4.法力龙宝宝：同上。

5.红色蛾卵：同上。

6.蟑螂：虚空风暴 风暴尖塔的商人拉沙德（43.5，35.2），以及幽暗城的杰雷米亚·派森（66.9，44.2，部落）出售。

7.赤练蛇：虚空风暴 风暴尖塔的商人拉沙德（43.5, 35.2），以及奥格瑞玛的克萨迪斯（36.0，77.0附近徘徊，部落）出售。

8.鹦鹉笼（金翼鹦鹉）：虚空风暴 风暴尖塔的商人拉沙德（43.5，35.2），以及藏宝海湾的纳尔克（28.2, 74.5，中立）出售。

9.猫笼（黑尾白猫）：虚空风暴 风暴尖塔的商人拉沙德（43.5, 35.2）出售，另外死亡矿井的头目曲奇有约14%几率掉落。

10.鹦鹉笼（红尾鹦鹉）：藏宝海

湾的纳尔克（28.2, 74.5，中立）出售。

11.土拨鼠哨：雷霆崖的哈尔帕（62.2, 58.5）出售（联盟）。玩家只能通过中立拍卖所取得（部落）。

12.棕色蟒蛇：奥格瑞玛的克萨迪斯（36.0, 77.0附近徘徊）出售（部落）。

13.黑色王蛇：同上（部落）。

14.金色龙鹰卵：永歌森林 晴风村的基尔兰妮（43.5, 71.0）出售（部落）。

15.红色龙鹰卵：同上（部落）。

16.银色龙鹰卵：同上（部落）。

17.猫笼（灰猫）：艾尔文森林 北郡修道院南边的冬妮·安萨妮娅（44.2, 53.4）出售，部落玩家只能通过中立拍卖所取得（联盟）。

18.猫笼（黄猫）：同上（联盟）。

19.猫笼（虎皮猫）：同上（联盟）。

20.猫笼（黑斑白猫）：同上（联盟）。

21.棕色猫头鹰：达纳苏斯靠近门口的夏琳奈尔（69.7, 45.5）出售（联盟）。

22.黑色猫头鹰：同上（联盟）。

23.白色蛾卵：埃索达水晶大厅的希克斯（28.6, 33.5）出售（联盟）。

24.黄色蛾卵：同上（联盟）。

25.蓝色蛾卵：同上（联盟）。

26.兔笼（黄纹兔）：铁炉堡外冻石农场（卖山羊的地方）的亚尔林·冻石（63.2, 51.0）出售（联盟）。

27.猫笼（白猫）：在暴风城每隔几个小时会刷新小男孩利尔·迪米，在教堂广场）西侧运河边刷新，然后顺着运河转悠，经过贸易区、旧城区、矮人区，然后横穿广场，回到刷新的地点，他会沿着这条路线走动，直到有人买了他的小猫（每次只卖1只）之后回到刷新的地点消失（联盟）。

二、声望（共2种，都是拾取后绑定）

1.微型孢子蝠：需要孢子村崇拜，在孢子村的麦卡（17.9, 51.2）处用30个亮顶蘑菇购买。

2.小虚空鳐：需要沙塔尔天空卫队崇拜，在泰罗卡森林的格蕾拉（64.3, 66.3）处购买。

三、任务（共10种，没有特别说明都是拾取后绑定）

1.鸡蛋：①前往西部荒野的萨丁农场，那里有很多鸡；②随便挑只鸡对它反复做小鸡状，即输入/chicken；③直到小鸡对你友善，和它对话接下"[1]咕咕嘎！"；④向农夫萨丁（56.0, 31.2）购买特殊的鸡饲料，随后向鸡回复任务；⑤地上会出现鸡蛋，可以拾取。这个任务可以重复。只有联盟玩家可以接这个任务，但部落玩家也可以在蛋出现后点击它来得到宠物，所以可以找联盟的朋友，如果在PvE服也可以自己建联盟角色（联盟）。

2.烟网蜘蛛笼：在燃烧平原向基布雷尔（65.9, 22.1）接"[59]蜘蛛卵"，进入黑石塔下层，收集15个尖塔蜘蛛卵，回复任务即可获得。

3.座狼笼：在燃烧平原向基布雷尔（65.9, 22.1）接"[59+]基布雷尔的特殊宠物"，前往黑石塔下层，在深处的狼窝用笼子装一只狼崽，回复任务即可获得。

4.机械小鸡：①菲拉斯和塔纳利斯的怪物都有很小几率掉落OOX系列定位器；②分别接下3个任务并完成护送3个机械小鸡的任务。其中塔纳利斯起始点（60, 64）；菲拉斯起始点（53, 55）；辛特兰起始点（49, 38）；③全部完成后到藏宝海湾的奥格索普·奥布诺提斯那儿回复3个任务，随后会得到一个新的任务"[50]你自己的OOX"，奖励一只机械小鸡。机械小鸡是使用后绑定的，懒得做这套任务的话也许可以在拍卖所买到。

5.精龙的蛋：只有联盟玩家可以得到。①到菲拉斯莫沙彻营地西边，恐怖图腾营地西边山坡上找到两个夜精灵（66.6, 46.6）；②清光营地的怪物，然后向辛达尔·月纹接"[47]精灵龙的自由"，掩护至少6只精灵龙逃走；③向耶尔卡·月纹接（(菲拉斯65,45)接下后续任务"[47]菲拉斯的正义"，屠杀恐怖图腾营地；④接下后续任务"[47]菲拉斯的正义"，到达纳苏斯的月神殿向泰兰德·语风回复；⑤去拍卖行或者向炼金术师购买2瓶坚韧药剂，最好再把炉石设在辛特兰；⑥再次回到菲拉斯，向辛达尔·月纹接"[47]领养孤儿"；⑦前往千针石林闪光平原，找到奎恩丁（78.4, 74.8）回复任务，接下"[47]即将孵化"，交给他2瓶坚韧药剂，接下后续"[47]新的生命"；⑧在1小时内赶到辛特兰，找到阿格纳（14.1, 43.6），回复任务并接下后续"[47]小精龙的食物"；⑨在辛特兰东部可以找到银鬃捕猎者，完成任务后回到阿格纳处回复任务，最后接下"[47]为人父母"，再次回复即可获得精龙的蛋（仅限联盟）。

6.迷你鹦鹉：在泰罗卡森林的奥蕾莉亚要塞南面，沙拉斯鸦巢入口处的天空之翼处接任务"[65+]天空之翼"，护送它穿过沙拉斯鸦巢，最后要杀死一个精英怪，完成任务后可得到迷你鹦鹉。

7.莫莫的小桶：沙塔斯城东北边的老渔夫巴尔洛（38.6, 12.2）每天随机提供5种钓鱼日常任务中的一个，其中的"[70]城里的鳄鱼"只要有钓鱼技能1以上就可以完成，在暴风城钓到鳄鱼，完成这个任务后奖励的钓鱼宝藏大约有1/80几率开出这只鳄鱼宝宝。

8.毒皮的小桶：同上。

9.尼尼的小桶：同上。

10.牙牙的小桶：同上。

四、掉落（共12种，未特别说明都是使用后绑定）

1.鹦鹉笼（绿翼鹦鹉）：地下城死亡矿井的小怪迪菲亚海盗有1/50几率掉落。

2.凤凰宝宝：地下城魔导师平台最后头目凯尔萨斯·逐日者有约6%几率掉落（普通和英雄模式下都会掉落，掉率也一样），拾取后绑定。

3.猫笼（黑纹灰猫）：银松森林南部，安伯米尔的稀有刷新怪物达拉然书记员有20%几率掉落，另外奥特兰克山脉原达拉然外的几种怪物都有1/1000几率掉落——达拉然持盾守卫、达拉然法师、达拉然召唤师。这些怪物全都是联盟方的，所以联盟玩家只能通过部落的小号/朋友帮忙或者中立的拍卖所（部落）。

4.红龙蛋：湿地东部的深红雏龙、红色雏龙、喷火雏龙（60.0, 30.0-68.0, 50.0）都有1/1000几率掉落。

5.黑龙宝宝：尘泥沼泽的灼热雏龙（42.0, 65.0-45.0 ,83.0）以及荒芜之地东部的滚烫的雏龙都有1/1000几率掉落。

6.蓝龙宝宝：艾萨拉南部门纳尔湖周围的几种蓝龙：蓝色龙人、龙人施法者、蓝色刃鳞龙人、龙人大法师都有1/1000几率掉落。

7.绿龙蛋：悲伤沼泽西南角落的睡梦雏龙（10.0 ,58.0-16.0 ,64.0）有1/1000，全艾泽拉斯只有那么几只睡梦雏龙，而且还跟另外一种不掉

落绿龙蛋的雏龙共享刷新，所以非常稀有。

8.恶心的软泥怪：费伍德森林、安戈洛环形山、西瘟疫之地和东瘟疫之地50级以上的淤泥怪或者软泥怪有1/25几率掉落“沾满淤泥的袋子”，袋子里有1/85几率开出。

9.被捕获的萤火虫：赞加沼泽毒蛇湖沿岸的小怪水光针刺者有1/1500几率掉落。

10.魔汁：祖阿曼中很多小怪都有高几率掉落阿曼尼妖术之杖，随后对着副本内的青蛙使用，可以解除他们的诅咒，得到不同的回报，大概1/50几率是得到这只宠物（直接跳进使用者的背包），拾取后绑定。注意：阿曼尼妖术之杖在出了副本后会消失。

11.魔法龙虾盒：在泰罗卡森林3个高原湖泊里的高地杂鱼群处（需要430及以上钓鱼技能）钓鱼时有大约1/500几率钓到钳子先生，使用它可以随机实现5种不同愿望中的一个，其中一个愿望是得到魔法龙虾盒（拾取后绑定），使用后有2天冷却时间，总共有3次机会。

12.鹦鹉笼（花羽鹦鹉）：荆棘谷藏宝海湾周边的各种血帆海盗都有1/5000几率掉落，是掉落率最低的宠物。

五、工程学制造（共5种，1-3都是使用后绑定）

1.机械松鼠笼：结构图：机械松鼠属于世界掉落。需要工程学(75)，材料是：铜质调节器(1)+一把螺栓(1)+铜锭(1)+孔雀石(2)。

2.安静的机械雪人：要完成一系列任务才能学到制作方法：①向东泉谷永望镇的乌米(冬泉谷60,37)接下系列任务“雪怪计划！”，第一步是到南面洞穴附近杀冰蓟雪人收集10个厚雪人毛皮；②第二步是到南面杀冰蓟雪人王和冰蓟雪人女王收集2个完美的雪人角；③第三步是拿着乌米的机械雪人吓唬永望镇的莱加奇、塔纳利斯加基森的斯普琳科，还有安戈洛环形山马绍尔营地的奎克希尔；④完成后回到乌米处回复，如果你是工程学，并且技能等级>250即可接下新的任务“[60]你自己的机械雪人”，回复即可学习制作安静的机械雪人。材料是：熟化毛皮(1)+瑟银零件(4)+纯水之球(2)+真银变压器(2)+黄金能量核心(1)。

3.仿真机械蛙：结构图：仿真机械蛙属于世界掉落，掉落率极低。需要工程学（265），材料：生命精华(1)+瑟银零件(4)+黄金能量核心(1)+硬甲皮(1)。

4.发条娃娃：侏儒工程师专有的宠物，完成会员卡续费任务24小时后可以在邮箱中收到礼物，其中有很小几率包括拾取后绑定的结构图，可以通过反复完成续费任务来取得，需要工程学（205），材料是：大地之核(1)+发条式同步协调陀螺仪(2)+保险丝(1)+秘银锭(2) +真银锭(1)。仅限侏儒工程师。

5.炸弹宠物：地精工程师专有的宠物，完成会员卡续费任务24小时后可以在邮箱中收到礼物，其中有很小几率包括拾取后绑定的结构图，可以通过反复完成续费任务来取得，需要工程学（205），材料是：重磅铁制炸弹(1)+火焰之心(1)+保险丝(1)+秘银锭(6)。仅限地精工程师。

六、节假日（共21种，未特别说明都是拾取后绑定）

1.鹿角小飞兔的酒杯：美酒节时通过任务取得，08年美酒节起改成了直接在美酒节营地购买。

2.圣诞铃铛：12月25日以后到1月1日，20级以上的角色都可以在圣诞树下打开“微微震动的礼物”，有1/4几率得到这只宠物。因为“产量”大而且是使用后绑定，全年大多数都可以在拍卖所上廉价买到。

3.红色助手盒：同上。

4.绿色助手盒：同上。

5.雪孩子工具包：同上。

6.发条战士：2007年冬幕节在圣诞树下取得的礼物，拾取后绑定。绝版

7.林蛙盒：暗月马戏团开张期间（每个月初开张，轮流到艾尔文森林、莫高雷和泰罗卡森林）在马戏团跑来跑去的弗里克处购买，限量1份，使用后绑定。

8.树蛙盒：同上，但不限量，使用后绑定。

9.加布林的小窝：①首先要准备2瓶黑铁酒杯，可以在黑石深渊酒吧的普拉格处购买或者直接从桌子上拿；②在暗月马戏团开张期间在马戏团找到女兽人摩尔亚，在她面前使用黑铁酒杯，加布加布就会出现；③这时可以从摩尔亚处接到任务“[1]加布加布”，再给她1瓶黑铁酒杯就可以得到加布林蛙卵；④等一周后就会孵化变成加布林的小窝。

10.被捕获的火焰：仲夏焰火节（6月21日至7月4日）期间用350个燃烧之花向各主城的仲夏节商人兑换，燃烧之花是通过一些火焰节的任务取得的。

11.乌龟盒：在5月份的儿童周期间，10级以上的玩家可以跟暴风城/奥格瑞玛孤儿院的阿姨拿到一个口哨，用它可以召唤出一个孤儿，完成孤儿给的一系列任务，带她/他到许多不同地点参观，最后交回口哨就可以选择3种不同宠物其中之一。

12.老鼠笼：同上，这是3种可以选择的宠物之一。

13.小猪项圈：同上，这是3种可以选择的宠物之一。

14.蛋蛋的蛋：在5月份的儿童周期间，60级以上的玩家可以跟撒塔斯城孤儿院的阿姨拿到一个口哨，用它可以召唤出一个孤儿，完成孤儿给的一系列任务，带她/他到许多不同地点参观，最后交回口哨就可以选择3种不同宠物其中之一。

15.贪睡的威利：同上，这是3种可以选择的宠物之一。

16.小象项圈：同上，这是3种可以选择的宠物之一。

17.真银箭头：2月11日至16日的情人节期间，跟旅馆老板购买香水使用，并购买一些爱情信物，然后每隔1小时就可以跟主城的卫兵谈话（两种香水分别对应不同性别卫兵），有机会得到礼物或者被拒绝，礼物中有很小几率包括这个宠物，仅靠单个角色取得的几率非常渺茫，但是礼物本身不是绑定的，只要不把里面的物品拿出来就可以交易，而1级的角色也可以取得礼物，掉落率完全相同，所以可以靠多个小号来提高几率，或者从其他幸运的玩家处购买。

18.金色勋章：2008年8月8日-25日北京奥运期间添加了新的节日“竞争之魂”，在这期间，每次在任何战场取胜后都有1/8几率在邮箱中收到金色勋章。这个节日每2年一次。

19.竞争者的纪念品：仅限国服。2008年7月-8月中国大陆暑期疯狂一夏上线活动指定兑换奖励。绝版

20.邪恶的南瓜娃娃：万圣节（10月18日至11月1日）期间在地下城血色修道院墓地区，通过日常任务召唤出无头骑士，它有1/50几率掉落。

21.灼烧石：仲夏焰火节（6月21

日至7月5日）期间在地下城奴隶围栏内，通过日常任务召唤出冰霜之王埃霍恩，击败后出现的箱子里有1/65几率开出。英雄模式下的掉落率要高一些。

七、游戏外途径（共19种）

1.跳虫绳索：《魔兽世界》原版典藏版附送的三种宠物之一，资料片中改成了绑定到账号，可以在同一个角色身上拥有所有三种宠物。仅限外服和台服。

2.熊猫项圈：同上。仅限外服和台服。

3.破坏神之石：同上。仅限外服和台服。

4.虚空龙宝宝项圈（Netherwhelp's Collar）：《魔兽世界：燃烧远征》典藏版附送的宠物，因为燃烧远征典藏版发行量较多，所以不如原版的稀有。仅限外服和台服。

5.Lurky's Egg：《魔兽世界：燃烧远征》典藏版的欧洲版本在发行时出现失误，不是赠送虚空龙宝宝而是这只宠物，后来得到改正，购买那些典藏版的玩家可以同时得到虚空龙宝宝和这只绝版的宠物。仅限欧服，绝版。

6.蓝色鱼人卵（Blue Murloc Egg）：2005年BlizzCon参加者的赠品。仅限美服，绝版。

7.Fortune Coin：2007暴雪全球邀请赛（WWI2007）参加者的赠品：仅限韩服，绝版。

8.泰瑞尔的剑柄（Tyrael's Hilt）：巴黎2008暴雪全球邀请赛（WWI2008）参加者的赠品：仅限欧、美服，绝版。

9.绿色龙珠：2005年第九城市与可口可乐合作的“冰火暴风城，要爽由自己”夏季促销活动中有很小几率得到的奖品。仅限国服，绝版。

10.红色龙珠：同上。仅限国服，绝版。

11.北极熊项圈：2006年夏天第九城市与可口可乐合作时促销活动中喝可口可乐换积分兑换的奖品。仅限国服，绝版。

12.银猪：第九城市在2008年元旦开展的“年末好礼来相送，喜迎元旦获金猪”系列活动中，通过“级级高升得银猪”和“天天砸金蛋，锤锤有惊喜”两项活动都有机会获得每天限量1000只的银猪。仅限国服。

13.金猪：第九城市在2008年元旦开展的“年末好礼来相送，喜迎元旦获金猪”系列活动中，通过“天天砸金蛋，锤锤有惊喜”和“呼朋唤友送金猪”两项活动都有机会获得总共限量2008只的金猪。仅限国服。

14.粉色鱼人卵（Pink Murloc Egg）：欧洲的魔兽世界专题网站举办的一些比赛的奖品。仅限欧服。

15.角鹰兽宝宝：来自魔兽世界集换式卡牌。国内已经发行的第一个套牌《艾泽拉斯英雄传（Heroes of Azeroth）》中包含非常稀有的卡牌“雷首角鹰兽（Thunderhead Hippogryph）”，用这张牌上刮开的代码可以在游戏中兑换这只史诗级的稀有宠物。

16.猴子护符（Banana Charm）：来自魔兽世界集换式卡牌。英文版是来自套牌“Dark Portal（黑暗之门）”中的稀有卡片“King Mukla（国王穆克拉）”，国内是包含在精选了英文多个版本的中文集换卡第2版“外域之门”当中。

17.火箭鸡（Rocket Chicken）：来自魔兽世界集换式卡牌。英文版是来自套牌“March of the Legion（燃烧军团的进攻）”中的稀有卡片“Robotic Homing Chicken（火箭鸡）”。国内似乎还没有推出。目前仅限外服。

18.风筝龙（Dragon Kite）：来自魔兽世界集换式卡牌。英文版是来自套牌“March of the Legion（燃烧军团的进攻）”中的稀有卡片“Kiting（风筝）”。国内似乎还没有推出。目前仅限外服。

19.灵魂商人的信标（Soul-Trader Beacon）：来自魔兽世界集换式卡牌。英文版是来自套牌“Hunt for Illidan（追杀伊利丹）”中的稀有卡片“Ethereal Plunderer（灵魂掠夺者）”。国内似乎还没有推出。目前仅限外服。

八、巫妖王之怒新增宠物（已知共11种）

1.小吸血蝙蝠（Vampiric Batling）：在巫妖王之怒开放前一段时间会再次出现天灾入侵事件，在这期间卡拉赞马棚的阁楼上一道门可以打开，里面有一个头目Prince Tenris Mirkblood，杀死他以后队伍中每个人都可以拾取到一只小吸血蝙蝠。

2.臭烘烘的宠物笼（Reeking Pet Carrier）：完成收集50只不同宠物的成就后，会收到达拉然的宠物供应商Breanni（也就是英文魔兽世界宠物专题网站http://warcraftpets.com的站长）寄来的“臭烘烘的宠物笼”，召唤一只臭鼬。这个奖励在前夕更新后就能得到。

3.冰龙宝宝（Frost Wyrm Whelpling）：已经宣布的《魔兽世界：巫妖王之怒》典藏版将要附送的宠物。仅限外服和台服

4.巨型下水道老鼠（Giant Sewer Rat）：在达拉然的下水道钓鱼（需要至少技能430，不滑竿需要525）时有很小几率掉到的拾取后绑定宠物，个头几乎跟侏儒一样大。

5.鲨鱼宝宝（Baby Shark）：在测试时曾经在冬拥湖的商人处出售，可以在任何地方召唤，但描述中有“它真的很需要水”，可能是一只独特的只能在水中召唤的宠物。正式的来源目前不清楚。

6.企鹅蛋（Penguin Egg）：资料片公测时寄给所有测试角色的宠物，拾取后绑定，召唤可爱的企鹅Chilly，正式版中如何取得还不清楚。

7.幽灵骷髅头（Ghostly Skull）：达拉然下水道的商人Darahir（64.1, 16.5）出售，拾取后绑定。

8.培养的企鹅蛋（Nurtured Penguin Egg）：跟诺森德的海象人派系The Kalu'ak达到崇拜后可以在他们的军需官处购买，拾取后绑定，召唤企鹅Pengu。

9.食虱鸟（Tickbird Hatchling）：跟Sholazar Basin的派系The Oracles声望达到崇敬后可以购买“唯一”属性的“Mysterious Egg（神秘的蛋）”，7天后会孵化，可能会变成这只宠物，要想收集所有的宠物可能要等好几个7天。

10.白色食虱鸟（White Tickbird Hatchling）：同上。

11.眼镜蛇（Cobra Hatchling）：同上。

12.始祖龙宝宝（Proto-Drake Whelp）：同上。

13.肯瑞托守护精灵（Kirin Tor Familiar）：完成成就“进修（Higher Learning）”，收集《奥术魔法的学派》8个章节后，会在邮箱里收到罗宁寄来的《奥术魔法的学派：精通》，使用它可以传送到The Violet Citadel顶上一个密室内，跟那里的Archmage Vargoth谈话就可以得到这只宠物。

九、宠物？非宠物？

下列两种宠物比较特殊，需要装备这两顶帽子并使用来召唤，取下帽子就会消失，目前测试版本中这两样东西并不能像其它宠物那样加入到新的宠物列表，因此也不计算在宠物总量内，至于以后会不会修改就不知道了。

1.血帆舰长之帽：①将血帆海盗的声望升至友善，方法是击杀荆棘谷藏宝海湾的卫兵等（会大幅降低与四个热砂港派系的声望，具体参考声望部分）；②友善后向藏宝海湾外的帅小伙子邓肯（27，68）接“[60] 嘿，水手!”；③向舰队指挥官菲尔拉伦（30，89）回复任务并接下“[60]敬礼，舰队司令!”；④击杀藏宝海湾的舰队指挥官卡拉·海角和大财主里维加兹，都在旅馆顶层，部落方飞行点下来就可以直接击杀，联盟方相对困难很多；⑤完成任务后任务奖励即为血帆舰长之帽，召唤一只血鹦鹉。

2.卡洛斯的著名帽子：英雄模式的旧希尔斯布莱德丘陵地下城内入口附近路上会碰到年轻时候的卡洛斯，他有100%几率掉落这顶帽子，使用来召唤一只狼，取下帽子会消失。

总结：所有的小宠物当中，游戏外途径取得的19种当中，5种是国服特有的，但基本上已经无望取得，5种来自集换式卡牌，其中2种国内有售，但价格不菲，这些就不去算了。直接从NPC处购买的有27种，其中联盟21种，部落16种，但是可以通过中立拍卖所取得缺少的；通过声望取得的总共2种；通过任务取得的，除了4种鳄鱼宝宝需要很好运气或者长期坚持做钓鱼日常任务才能得到，剩下的联盟有6种，部落有4种；来自掉落的12种当中，比较容易取得、或者说比较廉价的只有1种；工程师制作的当中2种只限于工程学，另外3种可以交易；来自节假日的21种当中，有12种是只要参与过一次就可以轻松取得的，即使全部都错过了，使用后绑定、经常都可以在拍卖所廉价买到的也有6种；巫妖王之怒新增的宠物中，目前看来比较容易取得的有7种，这样联盟共52种，部落刚好50种。而只要再加上几种容易取得的节假日宠物，就可以在资料片之前达成。

如果你摧毁了通过任务取得的宠物，在3.0.2补丁中很多地方都有NPC可以帮你恢复。

附2：战袍一览

一、燃烧远征各派系

1.奥尔多徽章：需要奥尔多崇拜，军需官恩达尔林（沙塔斯城47.9, 26.1）出售。

2.占星者徽章：需要占星者崇拜，军需官恩努利尔（沙塔斯城60.5, 64.2）出售。

3.沙塔尔徽章：需要沙塔尔崇拜，奥玛多尔（沙塔斯城 51.0, 41.9）出售。

4.贫民窟徽章：需要贫民窟崇拜，纳克杜（沙塔斯城 62.1, 69.0）出售。

5.塞纳里奥远征队徽章：需要塞纳里奥远征队崇拜，芬德雷·迅矛（赞加沼泽 79.3, 63.8）出售。

6.星界财团徽章：需要星界财团崇拜，卡拉兹（虚空风暴 43.6, 34.3）和帕斯塔兹（纳格兰 30.2, 57.1）出售。

7.荣耀堡战袍：需要荣耀堡崇拜，后勤军需官乌瑞卡（地狱火半岛56.7, 62.6）出售（联盟）。

8.萨尔玛徽章：需要萨尔玛崇拜，军需官乌尔格隆（地狱火半岛54.9, 37.9）出售（部落）。

9.库雷尼徽章：需要库雷尼崇拜，商人纳拉苏（纳格兰 54.6, 75.2）出售（联盟）。

10.玛格汉徽章：需要玛格汉崇拜，补给官纳瑟拉（纳格兰53.5, 36.9）出售（部落）。

11.时光守护者徽章：需要时光守护者崇拜，在塔纳利斯时光之穴内的艾鲁尔米（63.6, 57.6）处购买。

12.奥格瑞拉徽章：需要奥格瑞拉崇拜，霍纳斯（刀锋山27.6,58.9）处用10个埃匹希斯碎片兑换。

13.天空卫队徽章：需要沙塔尔天空卫队崇拜，格蕾拉（泰罗卡森林64.3, 66.3）出售。

14.孢子村徽章：需要孢子村崇拜，麦卡（赞加沼泽17.9, 51.2）处用10个亮顶蘑菇兑换。

15.破碎残阳战袍：需要破碎残阳崇拜，艾尔达拉·晨行者（奎尔丹纳斯岛47.1, 30.0）出售。

二、PvP来源

1.阿拉索战袍：跟阿拉索达到崇拜后可在奥斯莱特元帅（阿拉希高地45.9, 45.6）处接到任务“[60]控制五座基地”，要求在一场阿拉希盆地比赛中控制所有五座基地，奖励这件战袍（联盟）。

2.污染者军旗：跟污染者达到崇拜后可在屠杀者杜维尔(阿拉希高地73.3, 29.8)处接到任务“[60]夺取五座基地”，要求在一场阿拉希盆地比赛中控制所有五座基地，奖励这件战袍（部落）。

3.银翼军服：在战歌峡谷战场入口外的艾蒂尔·月火（灰谷61.5, 83.8）处用60枚战歌峡谷荣誉奖章购买（联盟）。

4.战歌军服：在战歌峡谷战场入口外的凯尔姆·哈古斯（贫瘠之地46.7, 8.4）处用60枚战歌峡谷荣誉奖章购买（部落）。

5.雷矛军服：在盖尔丁（奥特兰克山谷44.2，18.2）或塔萨迪斯·雪光（奥特兰克山脉39.5，81.7）处用60枚奥特兰克山谷荣誉奖章购买（联盟）。

6.霜狼军服：在格伦达·狼心（奥特兰克山谷48.9，84.2）或耶克里·弗兰迪（奥特兰克山脉62.8，59.4）处用60枚奥特兰克山谷荣誉奖章购买（部落）。

7.列兵徽章：在暴风城旧城区勇士大厅的军士长贝金斯处用阿拉希盆地荣誉奖章和战歌峡谷荣誉奖章各3枚购买（联盟）。

8.斥候的徽章：在奥格瑞玛传说大厅的卫兵布莱恩·石皮处用阿拉希盆地荣誉奖章和战歌峡谷荣誉奖章各3枚购买（部落）。

9.骑士彩带：在暴风城旧城区勇士大厅的军士长贝金斯处用阿拉希盆地荣誉奖章、奥特兰克山谷荣誉奖章和战歌峡谷荣誉奖章各20枚购买（联盟）。

10.石守卫的纹章：在奥格瑞玛

传说大厅的卫兵布莱恩·石皮处用阿拉希盆地荣誉奖章、奥特兰克山谷荣誉奖章和战歌峡谷荣誉奖章各20枚购买（部落）。

三、其它来源

1.血骑士战袍：血精灵圣骑士独有，完成召唤100%速度军马的系列任务同时获得，开始于骑士领主布拉德瓦罗（银月城89.1，34.9）给的“[60]索拉纳大人的召唤”。仅限血精灵圣骑士

2.竞争者的战袍：2008年8月8日-25日北京奥运期间添加了新的节日“竞争之魂”，在这期间，只要参加战场一次就会在邮箱中收到这件战袍。这个节日每2年一次。

3.绿色伊利达雷徽章：①在影月谷的征服之路上杀死带着手下在巡逻的征服者瓦萨雷克，取得“瓦萨雷克的日记”，开始一个任务“[70+]瓦萨雷克的日记：战争的前奏”。

②在征服之路尽头的平台上可以找到水晶监牢（51，73），接下后续任务“[70+]火红岗哨之战”，会有几拨的敌人出现，70级的时候需要一个3-5的小队才能完成，结束后向沙塔斯城的阿达尔回复，在奖励的沙塔尔礼物中有几率获得绿色或紫色的徽章。

4.紫色伊利达雷徽章：同上。

5.公会徽章：在各大主城贩售公会徽章处购买。

6.血色十字军徽章：在血色修道院地下城军械库击败头目赫洛德后会涌入海量的血色预备兵，他们有1.5%几率掉落。

7.夏日烈焰徽章：仲夏焰火节（6月21日至7月5日）期间在奴隶围栏地下城内通过日常任务召唤出冰霜之王埃霍恩，击败后出现的箱子可以拿到“埃霍恩的碎片”，交给旁边的NPC就可以选择烈焰徽章或天空徽章，这个任务每年只能做一次。

8.夏日天空徽章：同上。

9.阿古斯之手徽章：完成秘血岛主要的任务线以后，先知维伦提供最后一步“[20]未知的命运”，奖励这个徽章。所有联盟种族都可以做这个任务线，但只有德莱尼可以进行最后几步。仅限德莱尼

10.暴风城徽章：魔兽世界早期测试时一个任务的奖励，正式版中无法取得。但这件战袍仍然被列在战袍成就的判定条件中，也许是错误，或者将来打算重新加入。目前不存在

11.冠军徽章：在2005年5月，刚刚加入旧的荣誉系统后不久，暴雪和nVidia合作搞了一个活动，活动期间各服务器上每个阵营中取得最多荣誉值的玩家可以得到这件战袍。绝版

12.银色黎明徽章：在纳克萨玛斯开放前的天灾入侵世界事件中可以取得。绝版

13.保卫者的战袍：在燃烧远征开放前的黑暗之门开启事件中可以通过任务取得，随后的补丁中移除了这个任务。绝版

14.塔奎林徽章（**Tranquillien Tabard**）：塔奎林是血精灵初始区域的一个镇子，是一个独立的派系，但奖励中并没有这件战袍。在收集战袍成就的判定条件中有这件战袍，可能是错误，或者计划在未来加入。目前不存在

15.Tabard of Brute Force：在收集战袍成就的判定条件中有这件战袍，可能是错误，或者计划在未来加入。目前不存在

四、集换式卡牌奖励

1.烈焰徽章（**Tabard of Flame**）：来自魔兽世界集换式卡牌。国内已经发行的第一个套牌《艾泽拉斯英雄传（Heroes of Azeroth）》中包含稀有卡牌“远射兰铎（Landro Longshot）”，用这张牌上刮开的代码可以在游戏中兑换这件战袍。

2.冰霜徽章（**Tabard of Frost**）：来自魔兽世界集换式卡牌，积累2000UDE后可以购买换取这个战袍的代码，比较容易取得，参考价约是10美元，国内目前还没有发行。仅限欧美服。

3.虚空徽章（**Tabard of the Void**）：同上。同上

4.愤怒徽章（**Tabard of Fury**）：同上。同上

5.自然徽章（**Tabard of Nature**）：同上。同上

6.光辉徽章（**Tabard of Brilliance**）：同上。同上

7.奥术徽章（**Tabard of the Arcane**）：同上。同上

8.保卫者徽章（**Tabard of the Defender**）：同上。同上

五、巫妖王之怒新增战袍

1.探索者战袍（**Tabard of the Explorer**）：完成探索成就（探索东部王国、卡利姆多、外域和诺森德）奖励的史诗战袍。

2.博学者徽章（**Loremaster's Colors**）：完成任务成就（在东部王国、卡利姆多、外域和诺森德都完成足够的任务）奖励的史诗战袍。

3.蛮力战袍（**Tabard of Brute Force**）：完成竞技场成就，在80级时赢得300场竞技场排位赛胜利的奖励。

4.Tabard of the Ebon Blade：跟Knights of the Ebon Blade声望达到友善可以购买，该派系的军需官Duchess Myx（43，20）可在Icecrown西北边完成任务夺取的The Shadow Vault找到。

5.Tabard of the Argent Crusade：跟Argent Crusade声望达到友善可以购买，该派系的军需官Veteran Crusader Aliocha Segard（87，75）可在Icecrown东南角的The Argent Vanguard找到。

6.Tabard of the Wyrmrest Accord：跟The Wyrmrest Accord声望达到友善可以购买，该派系的军需官Cielstrasza（59.9，53.0）在Dragonblight的Wyrmrest Temple上层。

7.肯瑞托战袍（**Tabard of the Kirin Tor**）：跟肯瑞托声望达到友善可以购买，该派系的军需官Archmage Alvareaux（25.3，47.7）在达拉然The Violet Citadel内。

8.成就战袍（**Tabard of the Achiever**）：完成收集25件战袍的成就取得的奖励。

总结：来自燃烧远征各派系的战袍都需要崇拜声望，每方各有12种（很少人兼有奥尔多和占星者的战袍）；来自PvP的每方5种，多打几遍战场就能得到；另外比较容易取得有公会战袍1件、任务奖励1件、节假日取得的2件，再加上巫妖王之怒中4个派系的战袍只需要友善就能取得，这样一共25种。在资料片前达成的难度很大，需要有银色黎明徽章和保卫者的战袍，打到血色十字军徽章，不是血精灵圣骑士或是德莱尼的话，还得购买一件烈焰徽章。

如果你摧毁了通过任务取得的战袍，在3.0.2补丁中很多地方都有NPC可以帮你恢复。

附3：需要收集的钥匙一览

1.车间钥匙： 位于铁炉堡外的诺莫瑞根地下城中头目电刑器6000型有100%几率掉落。

2.血色十字军钥匙： 进入血色修道院地下城图书馆区，杀死奥法师杜安，打开杜安的保险箱即可取得。

3.暗炉钥匙： ①设法在黑石山死掉，灵魂状态下跑到黑石山熔炉中间的房间里，可以见到弗兰克罗恩·铸铁的灵魂，跟它接到任务“[52+]黑铁的遗产”。

②复活后进入黑石深渊，需要在工匠大厅（就是有很多石头傀儡的地方）找到弗诺斯·达克维尔，杀死他取得铁胆之锤。如果有朋友持有暗炉钥匙直接开门会比较快，没有的话只能在进入副本后直走，穿过空地进入对面的通道，从左边的入口进入竞技场，在竞技场打败一些小怪和小头目后打开出口，出去穿过竞技场的观众席，一路到达工匠大厅。

③原路回到竞技场旁边，通道尽头找到弗兰克罗恩·铸铁的雕像，放入铁胆之锤，获得钥匙。

4.骷髅钥匙： ①（联盟）在西瘟疫之地银色黎明营地，向指挥官阿什拉姆·瓦罗菲斯特（42.7, 84.0）接下“通灵学院”，向旁边的化学家阿尔比顿回复并接下后续“骸骨碎片”；（部落）在提瑞斯法林地接近西瘟疫之地的银色黎明营地，向高级执行官德灵顿（82.9, 68.0）接下“通灵学院”，向旁边的药剂师迪瑟斯回复并接下后续“骸骨碎片”；②在西瘟疫之地杀骷髅搜集骸骨碎片，完成后接到后续“昂贵的模具”；③前往加基森，向克林科·古德斯迪尔支付15金完成任务，接下后续“火羽山”；④携带2块瑟银锭前往安戈洛环形山中央的火羽山顶部，在熔岩湖旁铸造钥匙，随后回到西瘟疫之地/提瑞斯法林地回复任务；⑤接下后续“阿拉基的圣甲虫”，到安多哈尔废墟中央杀死精英怪召唤者阿拉基（70级玩家可以轻松单杀），拾取阿拉基的圣甲虫，回去回复任务就可以得到钥匙。

5.城市大门钥匙： 斯坦索姆地下城的头目巴瑟拉斯镇长有100%几率掉落，它在副本后门处，从正门进去的话一路往右就能到达。如果是从后门进去（需要城市大门钥匙才能打开）的话，开门后它会逃到副本深处。

6.月牙钥匙： 进入厄运之槌东区，会看到小鬼普希林，跟它谈话它会逃走让你追，每次追上又会逃走，最后逃到副本深处一个平台上，就会现出狰狞的面目，将它干掉就能取得钥匙。

7.破碎大厅钥匙： ①在影月谷的阿塔玛平台杀铁匠戈伦克（67.5, 35.4），拾取“原始钥匙模具”，开始一个任务“堡垒的钥匙”；②（联盟）到地狱火半岛的荣耀堡把模具交给远征军指挥官达纳斯·托尔贝恩；（部落）到地狱火半岛的萨尔玛把模具交给纳兹格雷尔；③（联盟）指挥官让你把模具交给荣耀堡的宗师级铁匠达姆菲配制钥匙；（部落）纳兹格雷尔让你把模具交给萨尔玛的宗师级铁匠罗霍克配制钥匙；④两位铁匠都是要求下列材料：4块魔铁锭、2份奥法之尘和4颗火焰微粒；⑤找齐材料后交任务接下最后一步“比地狱更炎热”，需要在地狱火半岛杀死一只魔能机甲，在尸体旁使用未淬火的钥匙模具，回复即可得到钥匙。这一步只要有魔能机甲的尸体就可以完成，别人或者别的队伍杀的也可以。

8.暗影迷宫钥匙： 到塞泰克大厅地下城击败最后头目利爪之王艾吉斯，在他所在房间的箱子里可以取得。

9.奥金尼钥匙： 需要贫民窟尊敬，纳克杜（沙塔斯城 62.1, 69.0）出售。

10.时光之钥： 需要时光守护者尊敬，塔纳利斯时光之穴内的艾鲁尔米（63.6, 57.6）出售。

11.紫罗兰监狱钥匙（The Violet Hold Key）： 在达拉然跟肯瑞托的首领罗宁接任务“Discretion is Key”，到紫罗兰监狱外跟Warden Alturas回复后可以接到后续“Containment”，要求进入监狱阻挡蓝龙的入侵，同时提供了这把钥匙。

注：如果你摧毁了通过任务取得的钥匙，在3.0.2补丁中很多地方都有NPC可以帮你恢复。

附4：小动物分布区域表

1.松鼠： 很多地区都有。建议地点：暴风城的法师区、达纳苏斯的银行、银松森林、泰罗卡森林和纳格兰。

2.猫： 银月城内、永歌森林血精灵出生点、艾尔文森林北郡修道院出口南边卖猫女人家里（44.2, 53.4附近）

3.鸡： 在艾尔文森林、西部荒野等很多地方的农场都有，最容易找的地点是沙塔斯城贫民窟。

4.奶牛： 艾尔文森林有很多，上面说的卖猫女人家的牛圈就有两只。另外在阿拉希高地西北边的农场、希尔斯布莱德丘陵的希尔斯布莱德农场、赤脊山等地也有。

5.螃蟹： 在幽魂之地西边的海滩上有很多，还有是在蒸汽地窖地下城内。

6.鹿： 在艾尔文森林有很多，另外在达纳苏斯、泰达希尔、月光林地等地也有一些，部落比较容易到达的有银松森林、灰谷的石木岗哨和刀锋山的卢安荒野。

7.母羊： 只有沙塔斯城的贫民窟有2只（58.8, 24.0附近）。

8.小鹿： 只分布在艾尔文森林，数量非常少，一般在暴风城门口可以找到。

9.青蛙： 在赞加沼泽有很多，另外在幽魂之地东北的湖边、永歌森林中部的河边、玛拉顿、奴隶围栏、蒸汽地窖等地下城中也可找到。

10.瞪羚： 在贫瘠之地的中部和北部成群奔跑。

11.野兔： 只分布在杜隆塔尔。

12.鹦鹉： 在安戈洛环形山有很少的几只。

13.兔子： 在丹莫罗、艾尔文森林、纳格兰等很多地方都有。

14.山羊： 在洛克莫丹和通往湿地的山道上可以找到一些。

15.绵羊： 在艾尔文森林、赤脊山、洛克莫丹等地较多，在希尔斯布莱德丘陵、奥特兰克山脉、西部荒野也有。

16.臭鼬： 在秘血岛、秘蓝岛和泰罗卡森林可以找到，数量很少。

17.猪：在奥格瑞玛外面，还有贫瘠之地北面入口处的猪圈（48.1, 9.1）和十字路口东北不远的猪圈（54.0, 20.7）。

18.蟾蜍：在纳格兰、达纳苏斯、安戈洛环形山等地的河边和湖边可以找到，另外在黑暗神庙、幽暗沼泽等地下城内也有。

19.草原土拨鼠：在纳格兰、莫高雷、西部荒野、贫瘠之地、阿拉希高地可以找到。

20.蒸汽蛙（Steam Frog）：在诺森德Borean Tundra（北风苔原）东部的沼泽地可以找到。

21.北风蛙（Borean Frog）：同上。

注：**这项成就要求的是严格符合这些名字的小动物，所以像是暴风城旅馆二楼有名字的猫、万圣节的黑猫等统统都不算。有些小动物非常稀少，可以做一个/target 鹦鹉之类的宏，一边在出没的地区转悠一边找，副本内的小动物有些也可以这样选中然后/love。**

附5：书籍一览

1.艾格文和猎龙之战：**联盟**：暴风城-皇家图书馆（76.2, 29.7）；部落：提瑞斯法林地-布瑞尔-恐惧之末旅店2楼（61.7, 52.1）；地下城：血色修道院-图书馆区。

2.第二次兽人战争的结局：联盟：暴风城-皇家图书馆（76.1, 31.9），诅咒之地-守望堡-北部城堡2楼（64.3, 15.5）；地下城：血色修道院-图书馆区。

3.跨越黑暗之门：联盟：暴风城-皇家图书馆（76.3, 29.0）；诅咒之地-守望堡-南部城堡2楼（65.2, 22.9）；中立：荆棘谷-藏宝海湾-水手之家旅店3楼（26.9, 77.3）；地下城：血色修道院-图书馆区。

4.瘟疫之地的内战：联盟：暴风城-皇家图书馆（76.4, 32.4），铁炉堡-探险者大厅图书馆（76.8, 12.8），艾尔文森林-北郡修道院-牧师训练师旁（49.6, 39.6），希尔斯布莱德丘陵-南海镇-旅馆2楼（51.3, 58.5）；部落：幽暗城-旅店老板处（67.6, 37.3）；地下城：血色修道院-图书馆区（秘法师杜安的房间），斯坦索姆-血色十字军堡垒接近尽头的小房间内。

5.洛丹伦联盟：联盟：暴风城-皇家图书馆（76.1, 32.0），铁炉堡-探险者大厅图书馆（77.1, 12.4），丹莫罗-卡拉诺斯-旅店内（47.6, 52.0），暮色森林-夜色镇-城镇大厅（72.1, 48.0）；部落：希尔斯布莱德丘陵-塔伦米尔-教堂内（63.7, 20.7）。

6.提瑞斯法的守护者：联盟：暴风城-皇家图书馆（76.0, 32.0）；部落：达拉然-Sunreaver' s Sanctuary内（67.1, 35.8）。

7.卡多雷和永恒之井：联盟：暴风城-皇家图书馆（75.3, 29.8），湿地-米奈希尔港-旅店2楼（10.4, 60.6）。

8.新的部落：联盟：暴风城-皇家图书馆（75.7, 32.0），贫瘠之地-北方城堡中央高楼底楼（61.9, 54.9）；部落：悲伤沼泽-斯通纳德-主建筑顶层（47.7, 55.0）。

9.格瑞姆巴托之战：联盟：暴风城-暴风要塞-战场房间（84.2, 35.0），铁炉堡-探险者大厅图书馆（75.8, 10.9），湿地-米奈希尔港-旅店2楼（10.8, 60.8）。

10.黑暗之门和暴风城的陷落：联盟：暴风城-暴风要塞-战场房间（83.0, 36.3），赤脊山-湖畔镇-旅馆2楼（26.8, 45.8），诅咒之地-守望堡-东部高塔顶层（66.8, 18.3）；部落：悲伤沼泽-斯通纳德-主建筑1楼（47.7, 55.0）；地下城：通灵学院-第一个房间。

11.蜘蛛之战：联盟：暴风城-暴风要塞-战场房间（83.2, 33.2）；地下城：血色修道院-图书馆区，通灵学院-第一个房间，斯坦索姆-血色十字军堡垒接近尽头的小房间内。

12.阿拉索和巨魔战争：联盟：铁炉堡-探险者大厅图书馆（77.1, 9.2），希尔斯布莱德丘陵-南海镇-城镇大厅（48.3, 58.6）；部落：希尔斯布莱德丘陵-塔伦米尔-教堂门口地上（62.6, 20.4）；地下城：血色修道院-图书馆区。

13.巨龙军团：联盟：铁炉堡-探险者大厅图书馆（76.1, 10.5），灰谷-阿斯特兰纳-西边屋子2楼拉尔丹身边（34.8, 49.7），湿地-米奈希尔港-米奈希尔城堡2楼（9.9.56.9）；部落：提瑞斯法林地-布瑞尔-城镇大厅（60.8, 50.6）；中立：贫瘠之地-棘齿城-飞行点北边屋内（62.7, 36.2）。

14.铁炉堡-矮人的觉醒：联盟：铁炉堡-探险者大厅图书馆（74.8, 9.1），洛克莫丹-塞尔萨玛-烈酒旅店（35.5, 49.0）；中立：塔纳利斯-奥丹姆外的小营地（36.9, 76.9），贫瘠之地-南端出口附近低等级铁炉堡矮人控制的巴尔丹城堡，通往底层楼梯旁（49.4, 84.4）；地下城：黑石深渊-住宅区（通过竞技场观众席后过桥到达）。

15.部落的崛起：联盟：铁炉堡-探险者大厅图书馆（77.0, 12.8）；部落：悲伤沼泽-斯通纳德-主建筑顶层（47.8, 54.7）；中立：杜隆塔尔-低等级暴风城水手控制的提拉加德城堡二楼（59.6, 58.1）。

16.上古之神与艾泽拉斯的秩序：联盟：铁炉堡-探险者大厅图书馆（76.1, 10.7），湿地-米奈希尔港-米奈希尔城堡2楼（9.8.57.6），达纳苏斯-工匠区-银色黎明建筑2楼（55.3, 24.2）；部落：幽暗城-炼金房-草药学训练师附近（56.1, 50.6）；地下城：通灵学院-通过召唤室进入中央大厅时旁边的桌子上，黑石深渊-住宅区（通过竞技场观众席后过桥到达）。

17.三锤之战：联盟：铁炉堡-探险者大厅图书馆（75.0, 8.9），暴风城-矮人区-酒店内（69.6, 41.1），赤脊山-湖畔镇-城镇大厅（30.0, 44.7）；中立：贫瘠之地-南端出口附近低等级铁炉堡矮人控制的巴尔丹城堡地下层（49.1, 84.1）；地下城：血色修道院-图书馆区，黑石深渊-住宅区（通过竞技场观众席后过桥到达）。

18.血精灵的崛起：联盟：达纳苏斯-工匠区-西北空房1楼（49.1,

16.7）；部落：阿拉希高地-落锤镇-旅店2楼（74.1, 32.4）；地下城：通灵学院-中央大厅。

19.上古战争：联盟：达纳苏斯-工匠区-西北空房2楼（49.1, 16.1），暴风城-花园-月亮井旁边旅店内（36.5, 72.2）；地下城：血色修道院-图书馆区。

20.世界之树和翡翠梦境：联盟：达纳苏斯-工匠区-最北端空房（56.2, 4.0）；地下城：血色修道院-图书馆区。

21.背叛者的胜利：联盟：达纳苏斯-贸易区-东南空房（66.4, 76.7）。

22.阿克蒙德的归来和卡利姆多之旅：中立：贫瘠之地-棘齿城-莉兹·雷兹菲克斯屋内（62.4, 38.8）；地下城：血色修道院-图书馆区。

23.高等精灵的流放：部落：幽暗城-炼金房-铭文训练师旁（61.8, 57.8）；中立：贫瘠之地-棘齿城-加吉克杂货店2楼阳台（61.9, 38.7）；地下城：通灵学院-观察室外东南角。

24.海加尔山和伊利丹的礼物：**联盟**：黑海岸-奥伯丁-旅馆通往码头处（36.6, 44.0），暮色森林-夜色镇-血鸦旅店2楼（73.7, 44.5）；中立：贫瘠之地-棘齿城-旅馆（61.8, 39.4）。

25.萨格拉斯的背叛：联盟：灰谷-阿斯特兰纳-西边屋子艾欧琳身边（34.5, 49.5）；部落：阿拉希高地-落锤镇-旅店2楼（74.2, 32.1）；中立：贫瘠之地-棘齿城-旅馆（61.9, 39.6）；地下城：通灵学院-第一个房间。

26.兽人的消沉：联盟：艾尔文森林-东谷伐木场-治安官住宅内（85.3, 69.8）；中立：贫瘠之地-低等级联盟士兵控制的北方城堡中央高楼顶楼（61.8, 55.1）。

27.两个帝国：中立：荆棘谷-藏宝海湾-“海狼”所在房间底层（27.8, 77.3），塔纳利斯-加基森-旅店（52.6, 27.8）。

28.帝国的陷落：中立：荆棘谷-藏宝海湾-“海狼”所在房间底层（27.8, 77.3），塔纳利斯-加基森-旅店（52.6, 27.8）。

29.噬灵者的愤怒：中立：荆棘谷-藏宝海湾-“海狼”所在房间底层（27.8, 77.3），塔纳利斯-加基森-旅店（52.6, 27.8）。

30.哨兵和长期流放：中立：荆棘谷-藏宝海湾-“海狼”所在房间上层（27.9, 77.2，从隔壁二楼过去）。

31.太阳之井-奎尔萨拉斯的沦陷：联盟：灰谷-阿斯特兰纳-西边屋子塔丹恩身边（34.5, 50.0）；中立：荆棘谷-藏宝海湾-水手之家旅店2楼（27.1, 77.7）。

32.古老的仇恨-卡里姆多的开拓：中立：塔纳利斯-加基森-联盟飞行点（51.0, 29.4）；地下城：通灵学院-中央大厅。

33.最后的守护者：联盟：西部荒野-旅店（52.6, 53.0），洛克莫丹-塞尔萨玛-采矿训练师处（37.2, 46.9）。

34.巫妖王的胜利：地下城：通灵学院-第一个房间，斯坦索姆-血色十字军堡垒接近尽头的小房间内。

35.巫妖王的诞生：联盟：希尔斯布莱德丘陵-南海镇-旅馆2楼（52.1, 58.4），暮色森林-夜色镇-城镇大厅（72.1, 46.4）；地下城：通灵学院-第一个房间

斯坦索姆-血色十字军堡垒接近尽头的小房间内。

36.克尔苏加德和天灾军团的建立：联盟：希尔斯布莱德丘陵-南海镇-旅馆2楼（51.6, 58.6）；部落：幽暗城-炼金房-草药学训练师附近（56.2, 51.0）；地下城：血色修道院-图书馆区（秘法师杜安的房间），通灵学院-第一个房间，斯坦索姆-血色十字军堡垒接近尽头的小房间内。

37.洛丹伦的天灾：联盟：灰谷-阿斯特兰纳-西边屋子2楼拉尔丹处（34.8, 49.8）；中立：藏宝海湾“海狼”所在房间底层，荆棘谷(27,77)；地下城：血色修道院-图书馆区；通灵学院-第一个房间；斯坦索姆-血色十字军堡垒内加尔福特的房间。

38.七大王国：地下城：通灵学院-第一个房间，斯坦索姆-血色十字军堡垒内玛洛尔的房间。

39.冰冠冰川和寒冰王座：联盟：艾尔文森林-闪金镇-狮王之傲旅店2楼（43.8, 65.7）；部落：幽暗城-炼金房-草药学训练师附近（56.1, 50.8）；地下城：血色修道院-图书馆区（秘法师杜安的房间），通灵学院-第一个房间，斯坦索姆-血色十字军堡垒接近尽头的小房间内。

40.基尔加丹和影子契约：联盟：暮色森林-夜色镇-血鸦旅店2楼（74.1, 45.4）；地下城：通灵学院-中枢大厅，斯坦索姆-血色十字军堡垒内玛洛尔的房间。

41.远征德拉诺：地下城-通灵学院-观察室外西北角。

42.奎尔萨拉斯的建立：联盟：黑海岸-奥伯丁-旅馆通往码头的地方（36.6, 43.8），暮色森林-夜色镇-血鸦旅店2楼（73.6, 45.1）；地下城：通灵学院-观察室马杜克身边桌上。

总结：笔者已经尽量收集所有刷新地点并一一实地核对，可能仍有些遗漏。

联盟方可以参考这样的路线：（炉石设在沙塔斯城）暴风城（No.1-11）——>西部荒野（No.33）——>藏宝海湾（No.27-31）——>棘齿城（No.22-26）——>（炉石/搭船）铁炉堡（No.12-17）——>通灵学院（No.32、34-42）——>（炉石）达纳苏斯（No.18-21）。

部落方可以参考这样的路线：（炉石设在沙塔斯城）前往达纳苏斯（No.21）——>（炉石）幽暗城（No.4, 16, 23, 36）——>布瑞尔（No.1, 13）——>血色修道院（No.2, 3, 11, 12, 17, 19, 20, 22, 37, 39）——>通灵学院（No. 10, 18, 25, 32, 34, 35, 38, 40-42）——>（炉石/飞艇）奥格瑞玛——>杜隆塔尔的提拉加德城堡（No. 15）——>贫瘠之地（No. 14, 26）——>棘齿城（No.24）——>藏宝海湾（No.27-31）——>（开始潜入联盟地盘）西部荒野（No.33）——>暴风城（No.5-9）。

部落要比联盟困难得多，书很分散不说，还必须进入暴风城要塞和达纳苏斯，在前夕更新还加倍困难——守卫都改成75-80级的了，不过最多就是光着拖尸到图书馆，而且只要点到书就算，还是可以完成的。

附6：各类坐骑一览

联盟来源

一、人类种族坐骑（7）

适合种族：人类、矮人、暗夜精灵、侏儒、德莱尼

出售商人：艾尔文森林-东谷伐木场-凯蒂·亨特（84.1, 65.4），湿地-米奈希尔港-安格尔·斯塔特弗斯（8.6, 54.4），尘泥沼泽-塞拉摩岛-格瑞戈·玛克温斯（65.2, 51.4），希尔斯布莱德丘陵-南海镇-梅丽德丝·卡尔森（52.1, 55.6）

注：其它联盟种族购买需要暴风城声望崇拜。

1.棕马缰绳

2.栗色马缰绳

3.杂色马缰绳

4.黑马缰绳

速度：60%；需要骑术：75；需要等级：30；售价：10金，黑马缰绳仅在湿地出售。

5.迅捷棕马

6.迅捷白马

7.迅捷褐色马

速度：100%；需要骑术：150；需要等级：60；售价：100金。

二、矮人种族坐骑（6）

适合种族：人类、矮人、暗夜精灵、侏儒、德莱尼

出售商人：丹莫罗-铁炉堡外的冻土农场-维隆·冻石（63.4, 50.7）

注：其它联盟种族购买需要铁炉堡声望崇拜。

8.灰山羊

9.棕山羊

10.白山羊

速度：60%；需要骑术：75；需要等级：30；售价：10金，。

10.迅捷棕山羊

11.迅捷灰山羊

12.迅捷白山羊

速度：100%；需要骑术：150；需要等级：60；售价：100金。

三、夜精灵种族坐骑（6）

适合种族：人类、矮人、暗夜精灵、侏儒、德莱尼

出售商人：达纳苏斯-塞纳里奥区-莱兰奈（38.3, 15.7）

注：其它联盟种族购买需要达纳苏斯声望崇拜。

13.斑点霜刃豹缰绳

14.条纹霜刃豹缰绳

15.条纹夜刃豹缰绳

速度：60%；需要骑术：75；需要等级：30；价格：10金。

16.迅捷雷刃豹缰绳

17.迅捷雾刃豹缰绳

18.迅捷霜刃豹缰绳

速度：100%；需要骑术：150；需要等级：60；价格：100金。

四、德莱尼种族坐骑（6）

适合种族：人类、矮人、暗夜精灵、侏儒、德莱尼

出售商人：埃索达外-象群管理者妥拉留斯（81.5, 52.0）

注：其它联盟种族购买需要埃索达声望崇拜。

19.棕色雷象

20.灰色雷象

21.紫色雷象

速度：60%；需要骑术：75；需要等级：30；价格：10金。

22.重型紫色雷象

23.重型绿色雷象

24.重型蓝色雷象

速度：100%；需要骑术：150；需要等级：60；价格：100金。

五、侏儒种族坐骑（7）

适合种族：矮人、侏儒

出售商人：丹莫罗-卡拉诺斯-米利·羽哨（49.2, 48.0）

注：矮人购买需要诺莫瑞根流亡者声望崇拜，其它种族太高大不能骑。

25.蓝色机械陆行鸟

26.红色机械陆行鸟

27.绿色机械陆行鸟

28.未涂色机械陆行鸟

速度：60%；需要骑术：75；需要等级：30；价格：10金，仅限侏儒、矮人。

29.迅捷白色机械陆行鸟

30.迅捷绿色机械陆行鸟

31.迅捷黄色机械陆行鸟

速度：100%；需要骑术：150；需要等级：60；价格：100金，仅限侏儒、矮人。

六、通用飞行坐骑（7）

适合种族：所有

出售商人：外域-影月谷-蛮锤要塞-拉瑟尔·火须（37.6, 56.0）

32.金色狮鹫

33.雪色狮鹫

34.黑色狮鹫

速度：60%（飞行）/ 60%（地面）；需要骑术：225；需要等级：70；价格：100金。

35.迅捷紫色狮鹫

36.迅捷红色狮鹫

37.迅捷绿色狮鹫

38.迅捷蓝色狮鹫

速度：280%（飞行）/ 100%（地面）；需要骑术：300；需要等级：70；价格：200金。

七、PvP坐骑（6）

39.雷矛军用坐骑

适合种族：所有；速度：100%；需要骑术：150；需要等级：60；价格：奥特兰克山谷荣誉奖章×50。

出售商人：奥特兰克山脉-塔萨迪斯·雪光（39.5, 81.7），奥特兰克山谷-盖尔丁（44.2, 18.2）

40.黑色作战雷象的缰绳

41.黑色军用座虎缰绳

42.黑色军用战马缰绳

43.黑色战羊

适合种族：人类、矮人、暗夜精灵、侏儒、德莱尼

速度：100%；需要骑术：150；需要等级：60；价格：奥特兰克山谷、阿拉希盆地和战歌峡谷荣誉奖章各30枚。

出售商人：暴风城-勇士大厅-卡特尔中尉（74.6, 67.1）

44.黑色作战机械陆行鸟

同上，但适合种族仅限矮人、侏儒。

八、绝版原始坐骑

45.褐色马缰绳

46.白马缰绳

47.黑山羊

48.霜山羊

49.冰蓝色机械陆行鸟A型
50.白色机械陆行鸟A型
51.霜刃豹缰绳
52.夜刃豹缰绳

速度：100%；需要骑术：150；需要等级：60。

这些坐骑是魔兽世界运营初期的旧版史诗坐骑，在大约一个月以后的1.4补丁中被新的带甲版本取代，拥有旧坐骑的人可以通过任务换成新版，因为没有任何途经取得旧版，可算是最稀罕和被羡慕度最高的坐骑。绝版

部落来源

一、兽人种族坐骑（6）

适合种族：兽人、亡灵、牛头人、巨魔、血精灵

出售商人：奥格瑞玛-荣誉谷-奥古纳罗（69.3, 12.7）

注：其它部落种族购买需要奥格瑞玛声望崇拜。

1.棕狼号角
2.暗灰狼号角
3.暗棕狼号角

速度：60%；需要骑术：75；需要等级：30；价格：10金。

4.迅捷棕狼号角
5.迅捷森林狼号角
6.迅捷灰狼号角

速度：100%；需要骑术：150；需要等级：60；价格：100金。

二、牛头人种族坐骑（5）

适合种族：兽人、亡灵、牛头人、巨魔、血精灵

出售商人：莫高雷-血蹄村-哈布·爪蹄（47.5, 58.5）

注：其它部落种族购买需要雷霆崖声望崇拜。

7.棕色科多兽
8.灰色科多兽

速度：60%；需要骑术：75；需要等级：30；价格：10金。

9.大型棕色科多兽
10.大型灰色科多兽
11.大型白色科多兽

速度：100%；需要骑术：150；需要等级：60；价格：100金。

三、巨魔种族坐骑（6）

适合种族：兽人、亡灵、巨魔、血精灵

出售商人：杜隆塔尔-森金村-祖尼尔（55.2, 75.6）

注：其它部落种族购买需要暗矛巨魔声望崇拜。

12.紫色迅猛龙之哨
13.绿色迅猛龙之哨
14.青色迅猛龙之哨

速度：60%；需要骑术：75；需要等级：30；价格：10金，牛头人不能骑。

15.迅捷橙色迅猛龙
16.迅捷绿色迅猛龙
17.迅捷蓝色迅猛龙

速度：100%；需要骑术：150；需要等级：60；价格：100金，牛头人不能骑。

四、亡灵种族坐骑（6）

适合种族：兽人、亡灵、巨魔、血精灵

出售商人：提瑞斯法林地-布瑞尔-撒迦利亚·普斯特（59.9, 52.6）

注：其它部落种族购买需要幽暗城声望崇拜。

18.红色骸骨军马
19.蓝色骸骨军马
20.棕色骸骨军马

速度：60%；需要骑术：75；需要等级：30；价格：10金，牛头人不能骑。

21.紫色骷髅战马
22.绿色骸骨战马

速度：100%；需要骑术：150；需要等级：60；价格：100金，牛头人不能骑。

五、血精灵种族坐骑（7）

适合种族：兽人、亡灵、巨魔、血精灵

出售商人：银月城外-维奈丝特拉（60.6, 54.4）

注：其它部落种族购买需要银月城声望崇拜。

23.紫色陆行鸟
24.红色陆行鸟
25.蓝色陆行鸟
26.黑色陆行鸟

速度：60%；需要骑术：75；需要等级：30；价格：10金，牛头人不能骑。

27.迅捷粉色陆行鸟
28.迅捷紫色陆行鸟
29.迅捷绿色陆行鸟

速度：100%；需要骑术：150；需要等级：60；价格：100金，牛头人不能骑。

六、通用飞行坐骑（7）

适合种族：所有

出售商人：影月谷-影月村-达玛·蛮鬃（29.2, 29.5）

30.绿色驭风者
31.茶色驭风者
32.蓝色驭风者

速度：60%（飞行）/ 60%（地面）；需要骑术：225；需要等级：70；价格：100金。

33.迅捷紫色驭风者
34.迅捷红色驭风者
35.迅捷绿色驭风者
36.迅捷黄色驭风者

速度：280%（飞行）/ 100%（地面）；需要骑术：300；需要等级：70；价格：200金。

七、PvP坐骑（6）

37.霜狼嗥叫者的号角

适合种族：所有；速度：100%；需要骑术：150；需要等级：60；价格：奥特兰克山谷荣誉奖章×50。

出售商人：奥特兰克山脉-耶克里·弗兰迪（62.8, 59.4），奥特兰克山谷-格伦达·狼心（49.3, 82.5）

38.黑色军用座狼号角
39.黑色军用科多兽
40.黑色军用迅猛龙哨

适合种族：兽人、亡灵、牛头人、巨魔、血精灵

速度：100%；需要骑术：150；需要等级：60；价格：奥特兰克山谷、阿拉希盆地和战歌峡谷荣誉奖章各30枚。

出售商人：奥格瑞玛-传说大厅-狼骑兵波尔克

41.红色军用骷髅战马
42.迅捷作战陆行鸟

同上，但适合种族仅限兽人、亡灵、巨魔、血精灵，牛头人不能骑。

八、绝版原始坐骑

43.绿色科多兽
44.蓝色科多兽
45.冰狼号角
46.赤狼号角
47.白色迅猛龙之哨

48.红色迅猛龙之哨

速度：100%；需要骑术：150；需要等级：60。

这些坐骑是魔兽世界运营初期的旧版史诗坐骑，在大约一个月以后的1.4补丁中，除亡灵坐骑外都被新的带甲版本取代，拥有旧坐骑的人可以通过任务换成新版，因为没有任何途经取得旧版，可算是最稀罕和被羡慕度最高的坐骑。绝版

其它来源

一、PvP（2）

1.暗色骑乘塔布羊缰绳

适合种族：所有；速度：100%；需要骑术：150；需要等级：60；价格：哈兰作战勋章×70，哈兰研究勋章×15。

出售商人：部落：纳格兰-哈兰-克蕾伊尔（42.8, 42.6），联盟：纳格兰-哈兰-阿尔德兰（42.9, 42.5）

己方控制哈兰时可以购买。哈兰作战勋章通过在哈兰杀死敌对阵营的玩家取得，研究勋章通过在纳格兰杀各种怪物取得沃舒古水晶尘样本换得。到80级以后可能很少人会去哈兰PvP，可能要靠朋友帮忙才能取得足够勋章。

2.暗色作战塔布羊缰绳

同上，但价格是：哈兰作战勋章×100，哈兰研究勋章×20。

二、声望（21）

3.冬泉霜刃豹缰绳

适合种族：人类、矮人、夜精灵、侏儒、德莱尼；速度：100%；需要骑术：75；需要等级：60；价格：80金

出售商人：冬泉谷-雷沃·霜翼（49.9, 9.9）

需要冬刃豹训练师声望崇拜。仅限联盟。

4.白色骑乘塔布羊缰绳

5.蓝色骑乘塔布羊缰绳

6.褐色骑乘塔布羊缰绳

7.银色骑乘塔布羊缰绳

适合种族：所有；速度：100%；需要骑术：150；需要等级：60；价格：56金

出售商人：联盟：纳格兰-塔拉-商人纳拉苏（54.6, 75.2）；部落：纳格兰-加拉达尔-补给官纳瑟拉（53.5, 36.9）

分别需要库雷尼/玛格汉声望崇拜。

8.白色作战塔布羊缰绳

9.蓝色作战塔布羊缰绳

10.褐色作战塔布羊缰绳

11.银色作战塔布羊缰绳：同上，但价格是80金。

12.塞纳里奥作战角鹰兽

适合种族：所有；速度：280%（飞行）/ 100%（地面）；需要骑术：300；需要等级：70；价格：1600金

出售商人：赞加沼泽-芬德雷·迅矛（79.3, 63.8）

需要塞纳里奥远征队声望崇拜。

13.紫色灵翼幼龙的缰绳

14.红色灵翼幼龙的缰绳

15.绿色灵翼幼龙的缰绳

16.蓝色灵翼幼龙的缰绳

17.青色灵翼幼龙的缰绳

18.黑色灵翼幼龙的缰绳

适合种族：所有；速度：280%（飞行）/ 100%（地面）；需要骑术：300；需要等级：70；价格：200金。

出售商人：影月谷-灵翼浮岛-霍尔伦克（65.1, 85.9）

需要灵翼龙族声望崇拜，崇拜后可通过任务免费选择其中一种，其它的需要从霍尔伦克处购买。

19.紫色骑乘虚空鳐

20.红色骑乘虚空鳐

21.绿色骑乘虚空鳐

22.蓝色骑乘虚空鳐

23.银色骑乘虚空鳐

适合种族：所有；速度：280%（飞行）/ 100%（地面）；需要骑术：300；需要等级：70；价格：160金。

出售商人：泰罗卡森林-斯克提斯-格蕾拉 （64.3, 66.3）

需要沙塔尔天空卫队声望崇拜。

三、商业技能（2）

24.飞行器控制台

适合种族：所有；速度：60%（飞行）/ 60%（地面）；需要骑术：225；需要等级：70；需要工程学（350），材料是精金框架(2)、魔铁锭(30)、魔铁螺丝(8)、星木(8)、精金锭(5)、元素爆盐炸弹(4)。工程师专用。

25.涡轮加速飞行器

适合种族：所有；速度：280%（飞行）/ 100%（地面）；需要骑术：300；需要等级：70；需要工程学（375），材料是飞行器控制台、氪金能量核心(8)、魔钢稳定器(8)、草裙舞娃娃。工程师专用。

四、节假日（3）

26.美酒节赛羊

适合种族：所有；速度：60%；需要骑术：75；需要等级：30；价格：10金。

在2007年的美酒节，玩家可以用600个美酒节礼券购买一个任务物品，完成后允许购买两种赛羊坐骑。2008年的美酒节作了调整，史诗坐骑改成掉落，这个普通坐骑无法再取得（去年完成了任务的玩家仍然可以在美酒节营地购买）。绝版

27.迅捷美酒节赛羊

适合种族：所有；速度：100%；需要骑术：150；需要等级：60。

美酒节期间，在黑石深渊酒吧可以通过日常任务与科林·烈酒战斗，他有小几率掉落。

28.大型美酒节科多兽

同上。2008年新增，不管是哪个阵营的玩家，赛羊和科多兽都有机会掉落。

五、掉落（8）

29.奥的灰烬

适合种族：所有；速度：310%（飞行）/ 100%（地面）；需要骑术：300；需要等级：70。

风暴之眼的最后头目凯尔萨斯·逐日者有约1.6%几率掉落。非常华丽的坐骑，也是来自PvE唯一的310%速度飞行坐骑。但在70级时没几个人能得到，也许在80级的时候可以找些朋友去刷。

30.死亡军马的缰绳

适合种族：所有；速度：100%；需要骑术：150；需要等级：60。

斯坦索姆的瑞文戴尔男爵掉落，曾经是1/5000几率，游戏中最稀有的东西之一，很多70级玩家经常去单刷斯坦索姆，有的多达一两千次也没拿到。该坐骑的样子跟亡灵坐骑一样，但最关键不是外型，拥有该坐骑的人

的努力和幸运值得大家佩服。不过前夕更新后改成了1/100，逐渐普及了。

31.阿曼尼战熊

适合种族：所有；速度：100%；需要骑术：150；需要等级：70。

在祖阿曼中限时内击败前四个头目即可取得，鉴于未来80级玩家可以轻松取得，在前夕更新后就不会再掉落了。绝版

32.炽热战马的缰绳

适合种族：所有；速度：100%；需要骑术：150；需要等级：70。

卡拉赞第一个头目猎手阿图门有约0.7%几率掉落。

33.乌鸦之神的缰绳

适合种族：所有；速度：100%；需要骑术：150；需要等级：70。

塞泰克大厅地下城英雄模式下通过德鲁伊史诗飞行形态任务召唤出来的头目安苏有约0.9%几率掉落。已经完成过任务的德鲁伊也可以召唤。

34.迅捷白色陆行鸟

适合种族：所有；速度：100%；需要骑术：150；需要等级：60。

魔导师平台地下城英雄模式下最后头目凯尔萨斯·逐日者有约2%几率掉落。

35.拉扎什迅猛龙

适合种族：所有；速度：100%；需要骑术：150；需要等级：60。

祖尔格拉布头目血领主曼多基尔有约1.1%几率掉落。

36.迅捷祖利安猛虎

适合种族：所有；速度：100%；需要骑术：150；需要等级：60。

祖尔格拉布头目高阶祭司塞卡尔有约0.7%几率掉落。

37.无头骑士的缰绳

适合种族：所有；需要等级：60。

万圣节期间在血色修道院墓地通过日常任务召唤并击败无头骑士，他有1%几率掉落这个坐骑。这是2008年万圣节新增的，属于会根据骑术技能和所在地点而变化的新型坐骑。样子类似卡拉赞的炽热战马。注意跟扫帚不同，这是永久性的。

六、安其拉虫子坐骑（5）

37.黑色其拉共鸣水晶

适合种族：所有；速度：100%；需要骑术：150；需要等级：60。

完成安其拉开门权杖的任务线的人可以在服务器上敲锣打开安其拉大门时以及其后的几个小时间内取得这个史诗坐骑，之后就再也无法取得。不过有一个特殊方法就是完成任务线然后转到还未开门的新服，不清楚现在还行不行。

38.红色其拉共鸣水晶

39.黄色其拉共鸣水晶

40.绿色其拉共鸣水晶

41.蓝色其拉共鸣水晶：

适合种族：所有；速度：100%；需要骑术：75；需要等级：60。

安其拉中大部分小怪随机掉落，黄、绿、蓝三色有10-15%几率，红色只有1-3%几率，因为红色的掉落率比其它颜色的低因此更受青睐，现在成了一项不奖励点数的成就。仅限安其拉内使用

七、游戏外途径

42.乌龟坐骑

适合种族：所有；速度：0%；需要骑术：无；需要等级：1。

来自魔兽世界集换式卡牌。国内已经发行的第一个套牌《艾泽拉斯英雄传》（Heroes of Azeroth）中包含稀有的卡牌“盐水钳嘴龟（Saltwater Snapjaw）”，用这张牌上刮开的代码可以在游戏中兑换这只史诗品质的坐骑。乌龟非常特殊，不要求骑术技能，等级1就能使用，移动速度与步行一样，但所有影响坐骑速度的法术、道具等都起作用。

43.幽灵虎缰绳

适合种族：所有；速度：60%；需要骑术：75；需要等级：30；价格：10金。

来自魔兽世界集换式卡牌。英文版是来自套牌“Fires of Outland（外域之火）”中的稀有卡片“Spectral Tiger（幽灵虎）”，国内是包含在精选了英文多个版本的中文集换卡第2版“外域之门”当中。一张卡牌可以同时得到幽灵虎和迅捷幽灵虎，输入代码后可以购买。这张卡牌价格很高，英文版1000美元左右，中文版几千元。

44.迅捷幽灵虎缰绳

适合种族：所有；速度：100%；需要骑术：150；需要等级：60；价格：100金。

来源同上。

45.X-51虚空火箭

适合种族：所有；速度：60%（飞行）/ 60%（地面）；需要骑术：225；需要等级：70；价格：100金。

来自魔兽世界集换式卡牌。英文版是来自套牌“Servants of the Betrayer”中的稀有卡片“X-51 Nether-Rocket”。一张卡牌可以同时得到两种速度的火箭。这张卡牌没有幽灵虎那么稀有，英文版200多美元。国内似乎还未发行。目前仅限欧美服。

46.X-51虚空火箭特别加强版

适合种族：所有；速度：280%（飞行）/ 100%（地面）；需要骑术：300；需要等级：70；价格：200金。

来源同上。国内似乎还未发行。目前仅限欧美服。

47.战熊（Battle Bear）

适合种族：所有；速度：60%；需要骑术：75；需要等级：30。

将在2008年10月28日加入，来自魔兽世界集换式卡牌，属于套牌“Drums of War”中的稀有卡牌“The Red Bearon”，可以同时得到战熊和大型战熊。目前仅限欧美服

48.大型战熊（Big Battle Bea）

适合种族：所有；速度：100%；需要骑术：150；需要等级：60。

来源同上。目前仅限欧美服

49.迅捷斑马（Swift Zhevra）

适合种族：所有；速度：100%；需要骑术：150；需要等级：60。

通过暴雪的“招募一个朋友”活动发出序列号邀请一个朋友加入，当这个朋友购买正式账号以及至少两个月的游戏时间时邀请者就可以得到这个坐骑。仅限美服

50.巨型暴风雪熊（Big Blizzard Bear）

适合种族：所有

参加2008年BlizzCon的赠品。新

型的地面坐骑，会随着骑术等级而变化，75技能时是60%速度，150技能时100%速度。仅限欧美服。

51.魔法扫帚

万圣节期间在血色修道院墓地通过日常任务召唤的无头骑士掉落，是只能存在14天的节日临时坐骑。以前是掉落四种不同类型的坐骑，现在就只有一种，但速度和类型会根据你的骑术技能和所在地点而变化。无法学习，不计算在总数内。

52.不结实的魔法扫帚（Rickety Magic Broom）

万圣节期间每隔4个小时在布瑞尔、闪金镇等各主城外的村庄都会发生无头骑士手下袭击事件，灭火后地上会出现一个南瓜，在那里接到日常任务，向村里的NPC回复后得到一包礼物，可能包括万圣节糖果、魔杖等，也包括这个临时坐骑。60%速度地面坐骑。无法学习，不计算在总数内

巫妖王之怒

1.飞毯（Flying Carpet）

适合种族：所有；速度：60%（飞行）/ 60%（地面）；需要等级：70；需要 裁缝（410）。

材料：魔化霜纹布卷（Bolt of Imbued Frostweave）x4、太阳水晶（Sun Crystal）×4、绿色染料×4、黄色染料×2、冰网蛛丝（Iceweb Spider Silk）×2。裁缝专用

2.华丽飞毯（Magnificent Flying Carpet）

适合种族：所有；速度：280%（飞行）/ 100%（地面）；需要等级：70；需要 裁缝（425）；需要 专家级骑乘（300）。

材料：魔化霜纹布卷（Bolt of Imbued Frostweave）×12、黄金晶王（Monarch Topaz）×4、红色染料×4、黄色染料×2、冰网蛛丝（Iceweb Spider Silk）×4。裁缝专用

3.迅捷飞毯（Swift Flying Carpet）

适合种族：所有；速度：280%（飞行）/ 100%（地面）；需要等级：70；需要 裁缝（420）。

材料不明。裁缝专用。

4.迅捷乌纹飞毯（Swift Ebonweave Carpet）

适合种族：所有；速度：280%（飞行）/ 100%（地面）；需要等级：70；需要 裁缝（450）。

材料：乌纹布（Ebonweave）×6、北海珍珠（Northsea Pearl）×4、冰网蛛丝（Iceweb Spider Silk）×4。暗纹裁缝专用。

5.迅捷魔焰飞毯（Swift Spellfire Carpe）

适合种族：所有；速度：280%（飞行）/ 100%（地面）；需要等级：70；需要 裁缝（450）。

材料：魔纹布（Spellweave）×6、北海珍珠（Northsea Pearl）×4、冰网蛛丝（Iceweb Spider Silk）×4。魔焰裁缝专用。

6.迅捷月布飞毯（Swift Mooncloth Carpet）

适合种族：所有；速度：280%（飞行）/ 100%（地面）；需要等级：70；需要 裁缝（450）。

材料：月覆布（Moonshroud）×6、北海珍珠（Northsea Pearl）×4、冰网蛛丝（Iceweb Spider Silk）×4。月布裁缝专用。

7.Mechano-hog

适合种族：兽人、亡灵、牛头人、巨魔、血精灵；速度：100%；需要等级：80；需要骑术：150。

工程制作的摩托车，图纸需要部落远征军（Horde Expedition）声望崇拜才能购买，材料：Titansteel Bar (12)、Handful of Cobalt Bolts (40)、Arctic Fur (2)、Salvaged Iron Golem Parts、Goblin-machined Piston (8)、Elementium-plated Exhaust Pipe（部落）。

8.Mekgineer's Chopper

适合种族：人类、矮人、夜精灵、侏儒、德莱尼；速度：100%；需要等级：80；需要骑术：150。

工程制作的摩托车，图纸需要Alliance Vanguard声望崇拜才能购买，材料：Titansteel Bar (12)、Handful of Cobalt Bolts (40)、Arctic Fur (2)、Salvaged Iron Golem Parts、Goblin-machined Piston (8)、Elementium-plated Exhaust Pipe（联盟）。

9.装甲棕熊的缰绳（Reins of the Armored Brown Bear）

适合种族：所有；速度：100%；需要等级：60；需要骑术：150；价格：800金。

达拉然的Mei Francis（58.1，42.1）出售，没有声望要求。

10.长毛猛犸象的缰绳（Reins of the Wooly Mammoth）

适合种族：所有；速度：100%；需要等级：60；需要骑术：150；价格：200个英雄纹章。

达拉然的梅尔·弗兰希斯（58.1，42.1）出售。

11.旅行者的苔原猛犸象缰绳（Reins of the Traveler's Tundra Mammoth）

适合种族：所有；速度：100%；需要等级：60；需要骑术：150；价格：20000金。

达拉然的梅尔·弗兰希斯（58.1，42.1）出售。非常昂贵但物有所值——这是一只三人坐骑，可以搭载团队成员，空闲时可搭载两名商人，让你只要在室外就随时可以修理、补给和出售没用的东西，只要你负担得起绝对是诺森德旅行必备。

12.装甲血色狮鹫（Armored Snowy Gryphon）

适合种族：人类、矮人、夜精灵、侏儒、德莱尼；速度：280%（飞行）/ 100%（地面）；需要等级：70；需要骑术：300。

达拉然的梅尔·弗兰希斯（58.1，42.1）出售（联盟）。

13.装甲蓝色驭风者（Armored Blue Wind Rider）

适合种族：兽人、亡灵、牛头人、巨魔、血精灵；速度：280%（飞行）/ 100%（地面）；需要等级：70；需要骑术：300。

达拉然的梅尔·弗兰希斯（58.1，42.1）出售（部落）。

14.黑色战熊的缰绳（Reins of the Black War Bear）

适合种族：所有；速度：100%；需要等级：60；需要骑术：150。

杀死敌对阵营首领的PvP成就奖励，具体见PvP成就。成就奖励

15.黑色作战猛犸的缰绳（Reins of the Black War Mammoth）

适合种族：所有；速度：100%；需要等级：60；需要骑术：150；价格：300个Stone Keeper's Shard（己方控制冬拥湖时80级地下城的头目掉落）。

在己方控制冬拥湖时在那里的NPC处购买。这个坐骑其实是通过

PvE的途径取得。

16.冰猛犸的缰绳（Reins of the Ice Mammoth）

适合种族：所有；速度：100%；需要等级：60；需要骑术：150；价格：9000金。

出售商人：风暴之巅（Storm Peaks）-Dun Niffelem-Lillehoff（66, 61），需要The Sons of Hodir声望崇敬。

17.巨型冰猛犸的缰绳（Reins of the Grand Ice Mammoth）

速度、价格、来源等同上，但需要The Sons of Hodir声望崇拜，这也是一只三人坐骑。

18.Winged Steed of the Ebon Blade

适合种族：所有；需要等级：70；职业：死亡骑士；价格：1000金。

出售商人：东瘟疫之地-The Scarlet Enclave-Dread Commander Thalanor。

死亡骑士专用的飞行坐骑，速度根据拥有的骑术技能而变化。仅限死亡骑士。

19.白化幼龙的缰绳（Reins of the Albino Drake）

适合种族：所有；速度：280%（飞行）/ 100%（地面）；需要等级：70；需要骑术：300。

完成收集50只坐骑的成就奖励。成就奖励。

20.红色幼龙的缰绳（Reins of the Red Drake）

适合种族：所有；速度：280%（飞行）/ 100%（地面）；需要等级：70；需要骑术：300；价格：1600金。

出售商人：龙骨荒野（Dragonblight）-Wyrmrest Temple上层-Cielstrasza（59.9, 53.0），需要The Wyrmrest Accord 声望崇拜。

21.青铜幼龙的缰绳（Reins of the Bronze Drake）

适合种族：所有；速度：280%（飞行）/ 100%（地面）；需要等级：70；需要骑术：300。

在英雄模式的5人地下城时光之穴：斯坦索姆当中，在20分钟内到达副本深处就可以与额外的头目Infinite Coruptor战斗，它100%会掉落这只坐骑。

22.蓝色幼龙的坐骑（Reins of the Blue Drake）

适合种族：所有；速度：280%（飞行）/ 100%（地面）；需要等级：70；需要骑术：300。

据说是普通模式下蓝龙之王玛勒苟斯掉落。

23.黑色幼龙的缰绳（Reins of the Black Drake）

适合种族：所有；速度：280%（飞行）/ 100%（地面）；需要等级：70；需要骑术：300。

在普通难度的Obsidian Sanctuary团队地下城中，在不杀死三只飞龙的情况下直接挑战并击败Sartharion the Ony×Guardian，它就会掉落额外的两件装备和这只坐骑。

24.暮光幼龙的缰绳（Reins of the Twilight Drake）

适合种族：所有；速度：280%（飞行）/ 100%（地面）；需要等级：70；需要骑术：300。

在英雄难度的Obsidian Sanctuary团队地下城中，在不杀死三只飞龙的情况下直接挑战并击败Sartharion the Ony×Guardian，它就会掉落额外的两件装备和这只坐骑。

25.红色始祖幼龙（Red Proto-Drake）

适合种族：所有；速度：280%（飞行）/ 100%（地面）；需要等级：70；需要骑术：300。

完成诺森德英雄模式5人地下城成就“英雄的荣耀”奖励的坐骑。

26.瘟疫始祖幼龙（Plagued Proto-Drake）

适合种族：所有；速度：310%（飞行）/ 100%（地面）；需要等级：70；需要骑术：300。

完成诺森德普通模式团队副本成就“团队的荣耀”奖励的坐骑。

27.黑色始祖幼龙（Black Proto-Drake）

适合种族：所有。速度：310%（飞行）/ 100%（地面）；需要等级：70；需要骑术：300。

完成诺森德英雄模式团队副本成就“英雄模式：团队的荣耀”奖励的坐骑。

28.紫色始祖幼龙（Violet Proto-Drake）

适合种族：所有；速度：310%（飞行）/ 100%（地面）；需要等级：70；需要骑术：300。

完成“千奇百怪的漫长旅行”成就，也就是完成几乎所有世界事件成就的奖励。

29.Reins of the Time-Lost Proto-Drake

适合种族：所有；速度：280%（飞行）/ 100%（地面）；需要等级：80；需要骑术：300。

测试时有人在风暴峭壁杀死稀有精英怪“Time-Lost Proto Drake”掉落，但很多人寻找这只怪物都没有找到，有可能只是测试初期的设计，后来有所改变。

30.蓝色始祖幼龙（Blue Proto-Drake）

适合种族：所有；速度：280%（飞行）/ 100%（地面）；需要等级：80；需要骑术：300。

英雄模式的乌特加德之巅（Utgarde Pinnacle）中第三个首领残忍的斯卡迪（Skadi the Ruthless）掉落，几率不明，可能跟其它掉落坐骑一样是1%。

总结：最容易取得的是种族坐骑，联盟方面，人类、夜精灵和德莱尼可以取得25种，矮人和侏儒32种；部落方面，兽人、亡灵、巨魔和血精灵可以取得全部30种，但牛头人体型过于庞大只能骑其中11种。另外双方各有7种通用飞行坐骑；PvP坐骑只要稍微花点时间刷战场就能取得，人类、夜精灵和德莱尼可以拿到5种，矮人和侏儒6种，部落方面兽人、亡灵、巨魔和血精灵可以取得6种，牛头人4种；声望方面，从库雷尼/玛格汉可以得到8种、塞纳里奥远征队1种、灵翼龙族6种、沙塔尔天空卫队5种。这些加起来，人类、夜精灵和德莱尼可以取的57种，矮人和侏儒65种，兽人、亡灵、巨魔和血精灵63种，牛头人42种。除牛头人外都可以完成成就。牛头人可以设法取得4种颜色的安其拉坐骑，有些职业可以单刷，或者找几个朋友帮忙，前夕更新后大家也会很热衷于打各种旧的副本完成成就，找到队伍也不困难。另外取得2种哈兰的坐骑。如果没有阿曼尼战熊或者幸运得到掉落的坐骑，可以洗工程取得最后2种，要不然就只能等资料片了，有9种可以直接购买或通过声望取得。

二、任务

1.综合

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间	成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
完成50个任务	如题。	10	现在	完成200个日常任务	如题。	10	前夕
完成100个任务	如题。	10	现在	完成3000个任务	如题。靠做任务升到70的话，加上诺森德海量的新任务，达成这个成就是很容易的。奖励：头衔“搜寻者”（The Seeker）	50	资料片
完成250个任务	如题。	10	现在				
完成500个任务	如题。	10	现在				
完成1000个任务	如题。	10	现在	完成5个日常任务	如题。过去完成的各种类型可重复任务都没有历史纪录，必须等到前夕更新后完成的日常任务才算。	10	前夕
完成1500个任务	如题。	10	现在				
完成2000个任务	如题。	10	现在	完成500个日常任务	如题。	10	前夕
完成50个日常任务	如题。	10	前夕	完成1000个日常任务	如题。	10	资料片

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
赫米特·奈辛瓦里：收集任务（Hemet Nesingwary：The Collected Quests）	完成“荆棘谷的青山”、“白色雷象一般的山丘”和“诺森德的雪”三项成就。	10	资料片
鲜血与痛苦（Of Blood and Anguish）	完成纳格兰的“鲜血竞技场”系列任务，以及祖达克的“痛苦斗兽场（Ampitheater of Anguish）”系列任务。	10	资料片
简单日常任务（A Simple Re-Quest）	连续5天，每天都有完成1个日常任务。这个成就目前有很多Bug，经常重新开始计算。	10	前夕
养家糊口（The Bread Winner）	通过任务奖励获得10000金币。	10	资料片
博学者（The Loremaster）	完成东部王国的博学者、卡利姆多的博学者、外域的博学者、诺森德的博学者等四项成就。奖励：头衔“博学者（The Loremaster）和史诗战袍“博学者的罩衫（Loremaster's Colors）”。	10	资料片

2.经典旧世

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
荆棘谷的青山	在荆棘谷的打猎营地完成“荆棘谷的青山”和“王牌猎人”这两个系列的赫米特·奈辛瓦里任务。	10	现在
东部王国的博学者（Loremaster of Eastern Kingdoms）	联盟：在东部王国完成700个任务；部落：在东部王国完成550个任务。比较容易完成，只要每个地区城镇/据点的任务都有完成就够。	10	现在
卡利姆多的博学者（Loremaster of Kalimodor）	联盟：在卡利姆多完成730个任务；落：在卡利姆多完成700个任务。联盟要完成这个成就，除了城镇的任务外，一些分散在野外不易发现的NPC、怪物掉落任务开始物品等也都要取得才行。	10	现在

3.燃烧的远征

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
来往地狱火半岛（To Hellfire and Back）	联盟：在地狱火半岛完成80个任务；部落：在地狱火半岛完成90个任务。外域的任务成就比较简单，任务都很好找，做任务升到70的话基本都已经达成。	10	现在
沼泽的秘密（Mysteries of the Marsh）	双方：在赞加沼泽完成54个任务。	10	现在
泰罗卡的恐惧（Terror of Terokkar）	联盟：在泰罗卡森林完成63个任务；部落：在泰罗卡森林完成68个任务。	10	现在
纳格兰大满贯（Nagrand Slam）	联盟：在纳格兰完成75个任务；部落：在纳格兰完成87个任务。	10	现在
刀锋之山（On the Blade's Edge）	双方：在刀锋山完成86个任务。	10	现在
进入虚空（Into the Nether）	双方：在虚空风暴完成120个任务。	10	现在
背叛者之影（Shadow of the Betrayer）	双方：在影月谷完成90个任务。	10	现在
外域的博学者（Loremaster of Outland）	完成上述7项外域任务成就。	10	现在
白色雷象一般的山丘	在纳格兰的奈辛瓦里营地完成包括最后的“终极挑战”在内的赫米特·奈辛瓦里打猎系列任务。判定条件是完成“终极挑战”，不要求在刺杀事件中救下克莉丝蒂·德米萨完成“我得救了！”。	10	现在
炸翻天（Bombs Away）	在不组队的情况下，2分15秒内完成日常任务“轰炸斯克提斯”（在斯克提斯的空军上尉杜尔因处接到）。要完成这项成就，首先要挑人少的时候，有竞争者就很难完成，开始前应该先设定追踪这项成就，这样会显示剩多少时间，还有可以接一次任务，把炸弹设成快捷键，然后重来，途中如果没有被鸟纠缠就很容易完成，万一失败的话可以放弃任务重来。	10	前夕
刀锋山炸弹人（Blade's Edge Bomberman）	在不组队的情况下，2分15秒内完成指定日常任务（刀锋山沙塔尔天空卫队营地处接到）。这个要比上一个难很多，关键是炸弹有冷却时间，就是没有干扰的情况下投15个炸弹加上来回飞行，时间也很紧。同样开始前追踪成就和设定快捷键，然后先骑上坐骑再接任务，需要的话先到那个区域熟悉地形并让游戏载入该区域数据，以及确定没有竞争者，投弹时要注意不能落空，还要规划一下路线，投最后一两个的时候应该是最接近营地的位置，可以快速返回，交任务的时候也要很麻利。	10	前夕

4.巫妖王之怒

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
这个苔原不太远（Nothing Boring About Borean）	联盟：在北风苔原（Borean Tundra）完成130个任务；部落：在北风苔原完成140个任务。诺森德的任务非常多，不过都是循序渐进把你引到各个地点完成任务，只要顺着做下去都能完成这些成就。	10	资料片
峡湾巡游（I've Toured the Fjord）	联盟：在嚎风峡湾（Howling Fjord）完成130个任务；部落：在嚎风峡湾完成105个任务。	10	资料片
龙骨荒野之力（Might of Dragonblight）	联盟：在龙骨荒野（Dragonblight）完成115个任务；部落：在龙骨荒野完成130个任务。	10	资料片
欢迎来到灰熊丘陵（Fo' Grizzle My Shizzle）	联盟：在灰熊丘陵（Grizzly Hills）完成85个任务；部落：在灰熊丘陵完成75个任务。	10	资料片
祖尔德拉克帝国（The Empire of Zul'Drak）	双方：在祖尔德拉克（Zul'Drak）完成100个任务。	10	资料片
进入盆地（Into the Basin）	双方：在索拉查盆地（Sholazar Basin）完成75个任务。	10	资料片
风暴峭壁之巅（The Summit of Storm Peaks）	双方：在风暴峭壁（Storm Peaks）完成100个任务。	10	资料片
冰冠冰川：终极目标（Icecrown：The Final Goal）	双方：在冰冠冰川（Icecrown）完成140个任务。	10	资料片
诺森德的博学者（Loremaster of Northend）	完成上述8项诺森德任务成就。	10	资料片
仁德会拥护者（D.E.H.T.A's Little P.I.T.A.）	在北风苔原（Borean Tundra）D.E.H.T.A.（仁慈对待野生动物德鲁伊协会）营地为他们完成一系列的任务，包括最后一步“刺杀哈罗德·兰恩”。虽然D.E.H.T.A.跟奈辛瓦里是对立的，但是仍然可以替双方都做任务，没有任何影响。	10	资料片
天谴之门的精英（Veteran of the Wrathgate）	在龙骨荒野（Dragonblight）完成一系列的任务，包括“返回安加萨”这一步。该系列任务是龙骨荒野的主要任务，有很多步骤，完成“返回安加萨”后就会看到天谴之门大战的动画。	10	资料片
达库鲁的知己（Guru of Drakuru）	在祖尔德拉克（Zul'Drak）完成与达库鲁有关的主线剧情任务，包括“净化德拉克萨隆”和“背叛”两条任务线。	10	资料片
诺森德的雪（The Snows of Northend）	在索拉查盆地（Sholazar Basin）完成所有赫米特·奈辛瓦里任务，包括最后一步的“母龙之怒”。	10	资料片
狂心的荣誉（Honorary Frenzyheart）	为狂心部族（the Frenzyheart）完成全部8个日常任务（具体见诺森德新派系部分说明）。	10	资料片
神谕者的救星（Savior of the Oracles）	为神谕者（the Oracles）完成全部8个日常任务（具体见诺森德新派系部分说明）。	10	资料片
迅速防御（Rapid Defense）	在不组队的情况下，2分钟内完成日常任务“保卫龙眠神殿”。	10	资料片
扫雷（Mine Sweeper）	在风暴峭壁K3西边的斯巴索克雷区不落地地连续引爆10颗地雷。	10	资料片

三、探索

1.综合

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
探索东部王国	探索东部王国的各个区域。	25	现在
探索卡利姆多	探索卡利姆多的各个区域。	25	现在
探索外域	探索外域的各个区域。	25	现在
探索诺森德	探索诺森德的各个区域。奖励：探索者战袍（Tabard of Explorer）	25	资料片
世界探索者	探索东部王国、卡利姆多、外域和诺森德。奖励：头衔“探索者（The Explorer）”	50	资料片

2.东部王国

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
探索奥特兰克山脉	探索奥特兰克山脉，揭开世界地图上所有遮住的部分。这些成就很简单，到处走走，让地图所有区域都现出来就好，只有个别地区有个别地点看不出来。	10	现在
探索阿拉希高地	如题。	10	现在
探索荒芜之地	如题。	10	现在
探索诅咒之地	如题。	10	现在
探索燃烧平原	如题。	10	现在
探索逆风小径	如题。	10	现在
探索丹莫罗	如题。	10	现在
探索暮色森林	如题。	10	现在
探索东瘟疫之地	如题。东瘟疫之地在前夕补丁更新后地图会改变，东南角增加死亡骑士的起始区域，会需要去探索一下。	10	现在
探索艾尔文森林	如题。	10	现在

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
探索永歌森林	如题。	10	现在
探索幽魂之地	如题。	10	现在
探索希尔斯布莱德丘陵	如题。	10	现在
探索奎尔丹纳斯岛	如题。	10	现在
探索洛克莫丹	如题。	10	现在
探索赤脊山	如题。	10	现在
探索灼热峡谷	如题。	10	现在
探索银松森林	如题。	10	现在
探索荆棘谷	如题。	10	现在
探索悲伤沼泽	如题。	10	现在
探索辛特兰	如题。	10	现在
探索提瑞斯法林地	如题。	10	现在
探索西瘟疫之地	如题。	10	现在
探索西部荒野	如题。	10	现在
探索湿地	如题。	10	现在

3.卡利姆多

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
探索灰谷	如题。	10	现在
探索艾萨拉	如题。	10	现在
探索秘蓝岛	如题。	10	现在
探索秘血岛	如题。	10	现在
探索黑海岸	如题。	10	现在
探索凄凉之地	如题。	10	现在
探索杜隆塔尔	如题。	10	现在
探索尘泥沼泽	如题。	10	现在
探索费伍德森林	如题。	10	现在
探索菲拉斯	如题。	10	现在
探索月光林地	如题。	10	现在
探索莫高雷	如题。	10	现在
探索希利苏斯	如题。	10	现在
探索石爪山脉	如题。	10	现在
探索塔纳利斯	如题。	10	现在
探索泰达希尔	如题。	10	现在
探索贫瘠之地	如题。	10	现在
探索千针石林	如题。	10	现在
探索安戈洛环形山	如题。	10	现在
探索冬泉谷	如题。	10	现在

4.卡利姆多

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
探索地狱火半岛	如题。	10	现在
探索赞加沼泽	如题。	10	现在
探索泰罗卡森林	如题。	10	现在
探索纳格兰	如题。	10	现在
探索刀锋山	如题。	10	现在
探索虚空风暴	如题。	10	现在
探索影月谷	如题。	10	现在
稀有品种（Medium Rare）	杀死外域稀有怪物中的一个。怪物清单和出没地点见附7	10	前夕
罕见品种（Bloody Rare）	杀死所有外域稀有怪物。这些怪物说起来稀有——刷新时间可能是6–12小时，但是却不难找，大多都是非常醒目地在做任务的地点招摇过市，加上现在版本已经被削弱成渣，常被做任务的人顺手干掉，加上现在很多人想要完成成就，找到一只还不算太难，但要想杀掉全部的，不知道要花费多少时间。可能要等到资料片开放后，没什么人在外域的时候才会比较容易。	25	前夕

5.诺森德

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
探索北风苔原（Borean Tundea）	如题。	10	资料片
探索嚎风峡湾（Howling Fjord）	如题。	10	资料片
探索龙骨荒野（Dragonblight）	如题。	10	资料片
探索灰熊丘陵（Grizzly Hills）	如题。	10	资料片
探索祖尔德拉克（Zul'Drak）	如题。	10	资料片
探索索拉查盆地（Sholazar Basin）	如题。	10	资料片
探索晶歌森林（Crystalsong Forest）	如题。	10	资料片
探索风暴峭壁 （Storm Peaks）	如题。	10	资料片
探索冰冠冰川（Icecrown）	如题。	10	资料片
诺森德珍兽（Northern Exposure）	杀死诺森德稀有怪物中的一个。怪物清单和出没地点见附8。	10	资料片
霜害（Frostbitten）	杀死所有诺森德稀有怪物。	25	资料片

附7：外域稀有怪物一览

一、地狱火半岛

弗尔古格（Fulgorge）

62级稀有沙虫，平时钻在地下移动，所以无法被/target到，不过它的个头要比其它沙虫大很多，激起的砂石也更高更多，还夹有暗红色沙石，还是很明显的。

弗尔古格位置分布图

野蛮的麦索格
Mekthorg the Wild

61级稀有邪兽人

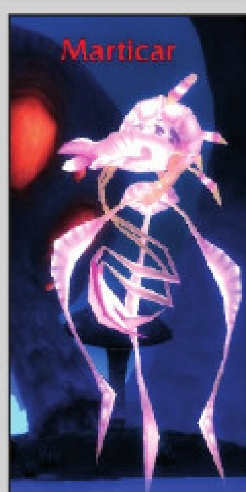
野蛮的麦索格位置分布图

沃拉克姆
Vorakem Doomspeaker

62级稀有恶魔

沃拉克姆位置分布图

二、赞加沼泽



玛尔提卡（Marticar）

63级稀有沼泽阔步者

玛尔提卡位置分布图



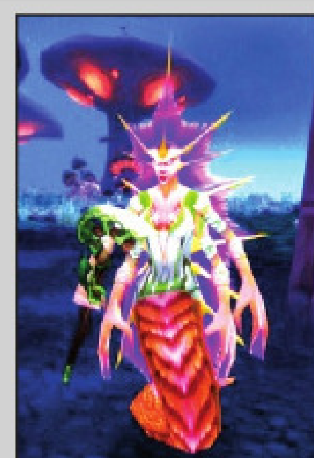


泥沼潜伏者
Bog Lurker

63级沼泽巨人

泥沼潜伏者位置分布图





盘牙大使
Coilfang Emissary

63级稀有纳迦

盘牙大使位置分布图



三、泰罗卡森林



残骨骷髅
Crippler

65级稀有亡灵

残骨骷髅位置分布图



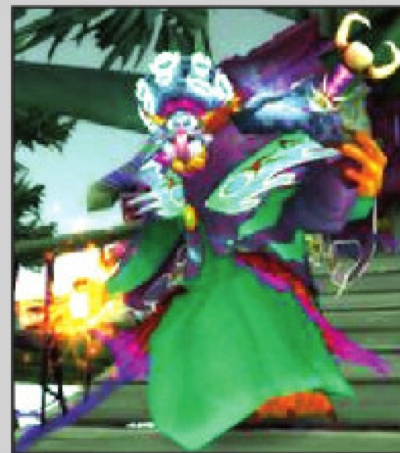


灾难预言者尤瑞姆
Doomsayer Jurim

64级稀有德莱尼

灾难预言者尤瑞姆位置分布图





奥卡雷（Okrek）

64级稀有鸦人

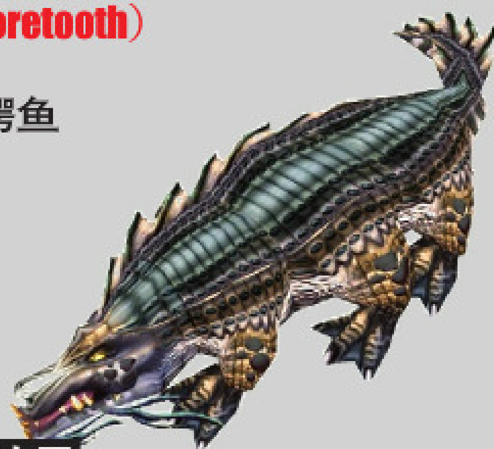
奥卡雷位置分布图



四、纳格兰

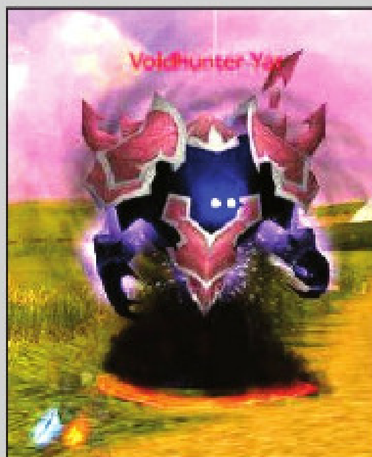
血齿鳄（Goretooth）

65级稀有鳄鱼



血齿鳄位置分布图



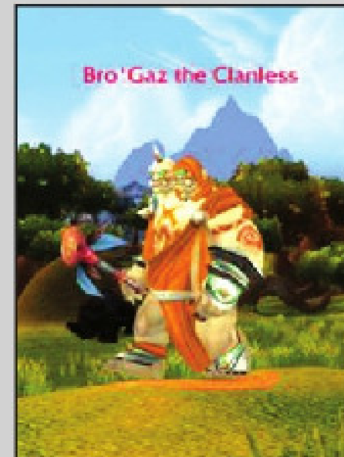


空灵猎手亚尔
Voidhunter Yar

68级稀有元素

空灵猎手亚尔位置分布图





独行者布罗加斯
Bro'Gaz the Clanless

66级稀有食人魔，可怜（幸运？）的家伙被暴雪遗漏了，没有加入这项成就当中。

独行者布罗加斯位置分布图



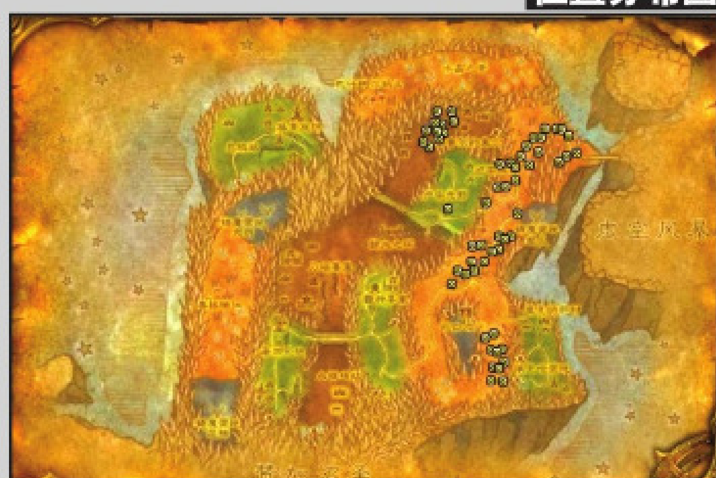
五、刀峰山



莫克拉什
Morcrush

68级稀有巨人

莫克拉什位置分布图

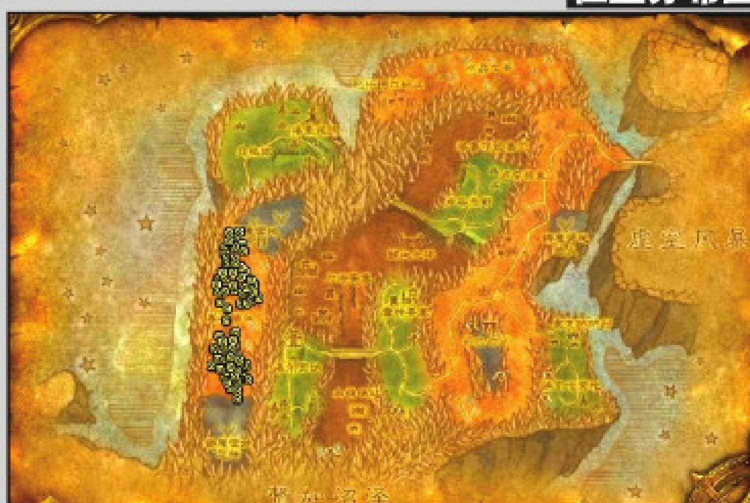


赫玛希恩（Hemathion）



68级稀有龙类

赫玛希恩位置分布图





演讲者玛尔高姆
Speaker Mar'grom

68级稀有食人魔

演讲者玛尔高姆位置分布图



六、虚空风暴

努拉莫克
Nuramoc

70级稀有奇美拉

努拉莫克位置分布图



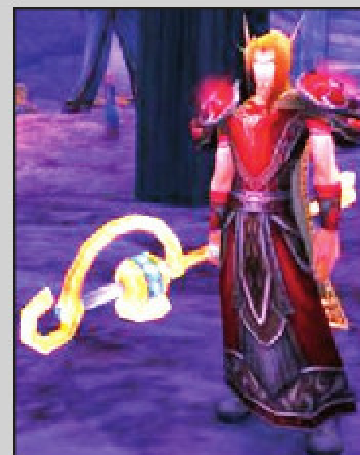


惩罚者埃沃考尔
Ever-Core the Punisher

68级稀有机甲

惩罚者埃沃考尔位置分布图





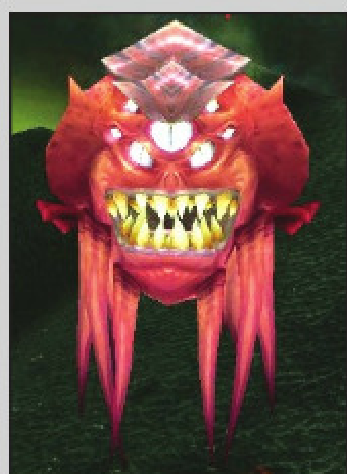
主工程师洛杉德尔
Chief Engineer Lorthander

69级稀有血精灵

主工程师洛杉德尔位置分布图



七、影月谷

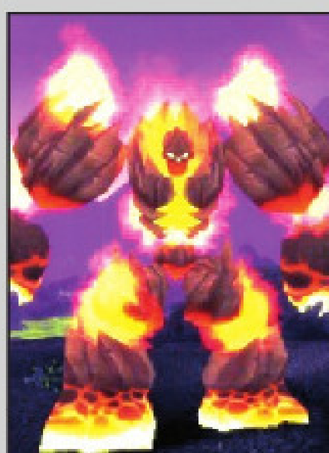


扭曲观察者科里度斯
Collidus the Warp-Watcher

68级稀有恶魔

扭曲观察者科里度斯位置分布图



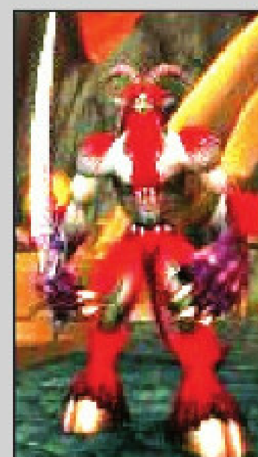


克兰托尔
Kraator

68级稀有火焰巨人

克兰托尔位置分布图





耶瑞卡尔大使
Ambassador Jerrikar

69级稀有恶魔

耶瑞卡尔大使位置分布图



附8：诺森德稀有怪物一览

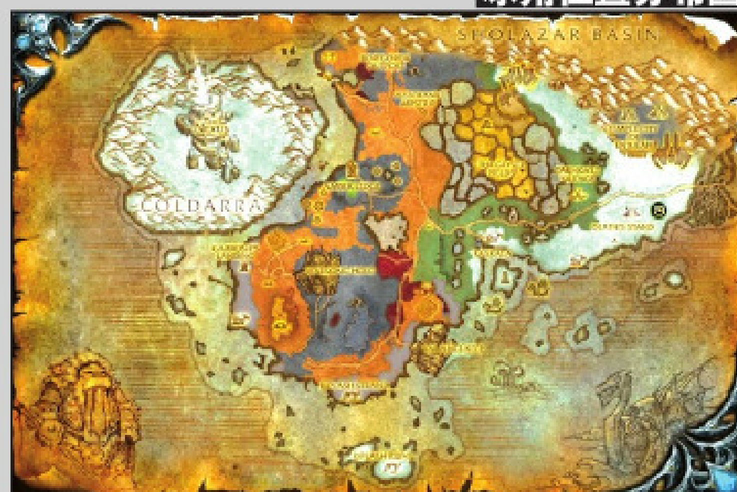
一、北风苔原

冰角（Icehorn）

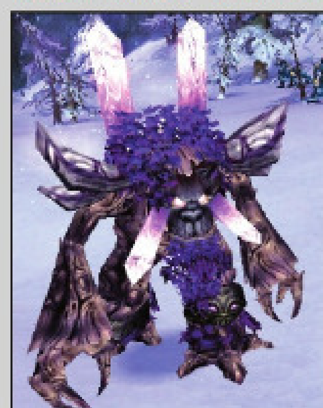


71级野兽，生命值13936。接近东边通往龙骨荒野的路口，Death’s Stand东面不远处（88.4, 39.7）。

冰角位置分布图



水晶树皮（Old Crystalbark）



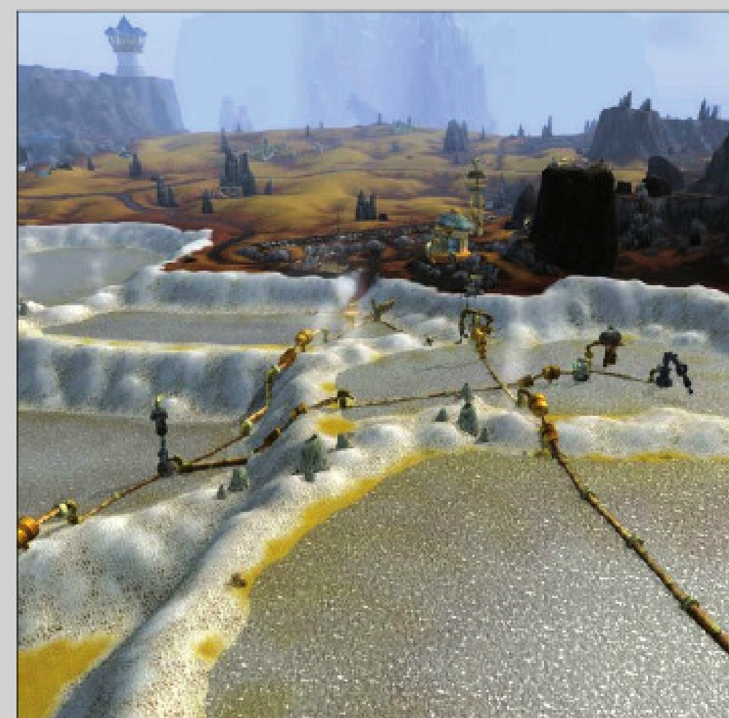
72级元素，生命值14415。在北风苔原西北的岛屿Coldarra上。地点一：西南的雪地上转悠；地点二：东边的雪地上转悠。

水晶树皮位置分布图



方卜拉布·飞轮 Fumblub Gearwind

有人在Fizzcrank Airstrip东边找到，离地30码飞行。



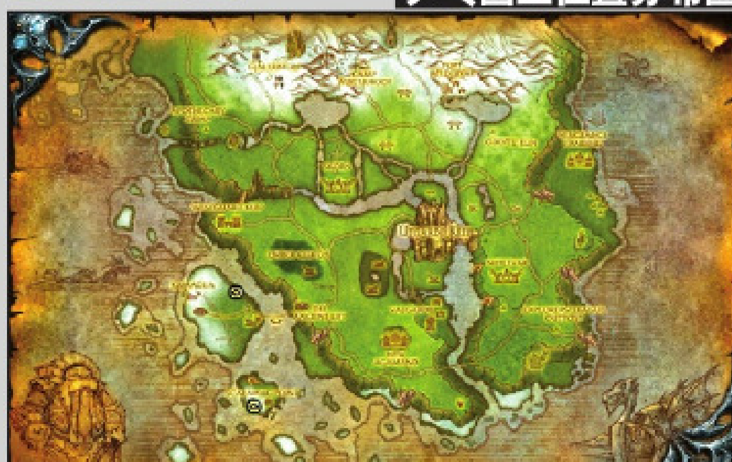
二、嚎风峡湾

乒乓国王（King Ping）



71级动物，生命值13936。可爱而弱小。地点一：西部海象人居住岛屿Isle of Spears上东北角（31.2, 56.8）；地点二：该岛南面的岛屿Scalawag Point西南角（33.2, 80.4）。

乒乓国王位置分布图

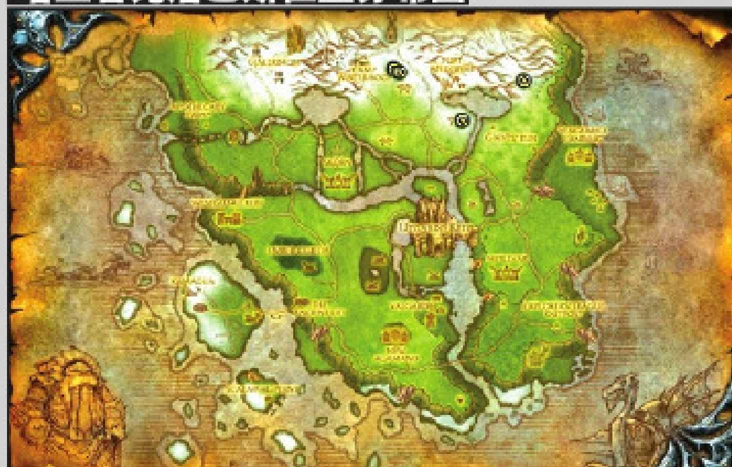


嗜血者比洛巴斯（Perobas the Bloodthirster）

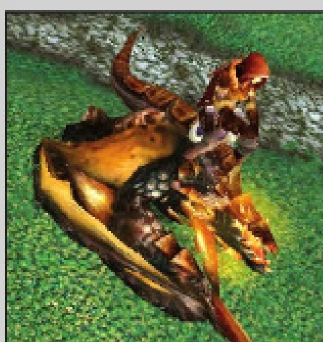


71级人形怪，生命值13936。东北边联盟营地Fort Wildervar周围的雪地。地点一：Fort Wildervar和西边的部落营地Camp Winterhoof之间的雪地上，小范围内徘徊（53.2, 11.7附近）；地点二：Fort Wildervar南面；地点三：Fort Wildervar东面，可能是71.3, 14.7附近。

嗜血者比洛巴斯位置分布图



女战士维格蒂丝（Vigdis the War Maiden）



71级人形怪，生命值13936。骑着始祖龙在Nifflevar东侧巡逻，这只龙是在地上缓慢爬行的。往南绕到Nifflevar南面（68.5, 58.7），然后原路折返，一路往北到十字路口的西南边（67.9, 45.2），返回。

女战士维格蒂丝位置分布图



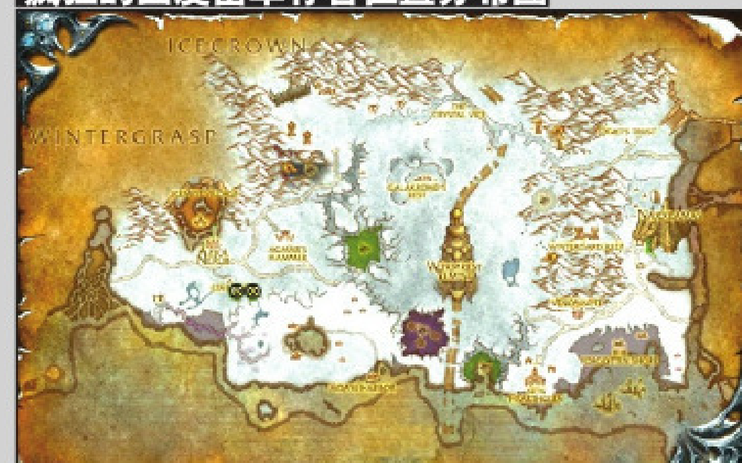
三、龙骨荒野

疯狂的因度雷幸存者 Crazed Indu'le Survivor



73级人形怪，生命值14910。第一次发现是在西部的联盟小营地Star’s Rest东南不远处的雪地上徘徊（30.6, 58.9附近），第二次在上述地点东边不远处徘徊（33.3, 57.0附近）。

疯狂的因度雷幸存者位置分布图



血色领主达尔因 Scarlet Highlord Daion

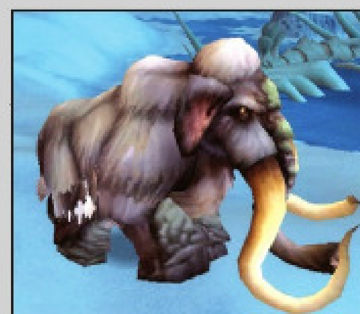


73级人类，生命值14910。东北部的血色先锋军营地Scarlet Point，很小范围内骑马转悠（72.2, 25.8附近）。怀疑也可能在东北边的血色先锋军营地以及南面的新壁炉谷刷新。

血色领主达尔因位置分布图

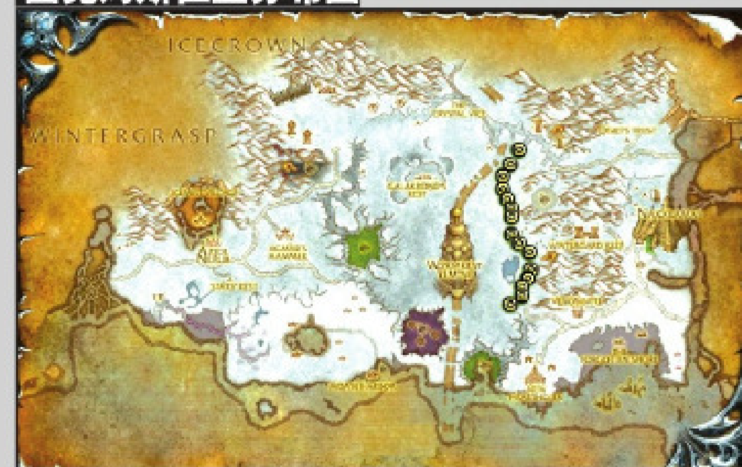


图克姆斯 Tukemuth



73级动物，生命值39760。中立的巨型猛犸象。普通攻击2K，象牙攻击3K，践踏3K。在泰坦大道（Path of the Titans）的东边，沿着山脚往北缓慢前进，一直到接近Scarlet Point的沟边（68.7, 27.6），掉头往南，一直到龙眠神殿（Wyrmrest Temple）东南边（66.8 60.2）回转。

图克姆斯位置分布图



一、灰熊丘陵

沸腾之怨（Seething Hate）

样子是外域常见的血肉兽，有人在Grizzlemaw西边找到。

格罗卡拉（Grocklar）



74级巨人，生命值41128。物理攻击2K，践踏1K同时击倒，不能被龙息术打晕，不能被冻住，不能被恐惧。从Granite Springs西北边（15.0，51.0）往南巡逻，走一小段路到山坡尽头接近废墟处（12.1，56.4）停下，掉头往北。可能还有另一条往东巡逻到河边的路线，因为有人在靠近河边的地方发现他。

格罗卡拉位置分布图



雕骨者希蕾娜 Syreian the Bonecarver



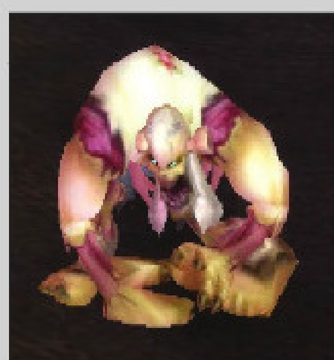
73级人类，生命值14910。在东部的The Path of Iron附近。路线一：道路西侧，在山坡高处的树林中移动，朝西北到接近Westfall Brigade Encampment处（61.0，35.0），然后掉头往东南移动，一直到瞭望塔Redwood Trading Post西南边（67.0，43.0）；路线二：似乎是在道路东侧，靠近海边。

雕骨者希蕾娜位置分布图



五、祖达克

戈雷根（Griegen）



75级亡灵，生命值15952。地点一：Reliquary of Pain（地图上的Voltarus）南面不远，很小范围内来回走动（约在26.6，55.1）；地点二：Reliquary of Agony（地图上的Zeramas）东北不远处转悠（27.1，71.0附近）。

戈雷根位置分布图



祖达克斥候（Zul'drak Sentinel）



77级元素，生命值45516。物理攻击对布衣2K，远程魔咒近3K自然伤害并变青蛙3秒。沿着The Argent Stand东南边的大道回来走动，起始点接近The Argent Stand东南侧阶梯（42.1，68.8），终点接近通往灰熊丘陵的出口（51.1，84.3）。这条大道是做日常任务必经之路，见到它的机会恐怕不多。

祖达克斥候位置分布图



六、索拉查盆地

奥图纳（Aotona）

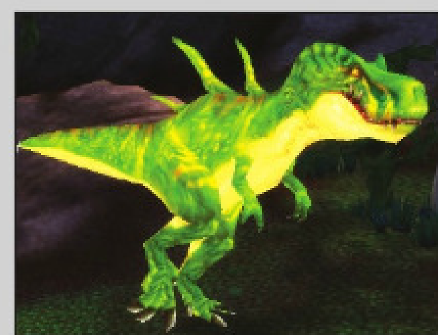


75级野兽，生命值15952。Rainspeaker Canopy东北不远处，小范围内低空飞行（54.7，51.7附近）。

奥图纳位置分布图



暴龙王克鲁什（King Krush）



75级野兽，生命值42540。在盆地的西北角沿着边缘缓慢移动，往北一直到狼灌人营地Spearborn Encampment西南边（37.5，37.6），然后折返，往南经过The Makers' Peach一段距离后（25.9，48.5）返回。似乎还有另一条刷新和巡逻路线：从奈辛瓦里营地北面，往南一直到神喻者村庄Sparktouched Haven西边。

暴龙王克鲁什位置分布图



洛卡纳哈（Loque'nahak）



76级野兽，目前唯一的Spirit Beast（精神兽），无数猎人追求的目标，暴雪有意让它成为狂热的猎人们的一个挑战。目前已知有2个刷新地点，一是奈辛瓦里营地西南（约在21.4，70.4），二是东南的The Skyreach Pillar西边（约在50.1，80.0）。因为这个稀有怪物的特殊性，估计24小时都有猎人们蹲守，必然会成为完成该项成就的瓶颈。

洛卡纳哈位置分布图



七、风暴峭壁



迪尔奇（Dirkee）

80级机械，生命值50400。物理攻击2.5K，远距离脚踢3.5K，远程的集束飞弹4K火焰伤害。地点一：风暴峭壁中央的大坑“Engine of they Makers”西侧，就在Creteus西北方不远处，在很小的范围内来回走动（约在37.9，58.7）；似乎还会在Terrace of the Makers底层的平台上刷新，接近与Ulduar之间的深渊。

迪尔奇位置分布图





维拉苟萨（Vyragosa）

80级龙类，生命值18900。冰霜吐息1.1K，很弱。在风暴峭壁上空巡逻，有两条巡逻路线：路线一：顺时针方向，经过Temple of Storms南面的冰河Bor’s Breath，绕着地图上的Temple of Storms以及Grom’Arsh Crash Site飞行；路线二：逆时针方向，同样经过Temple of Storms南面的冰河Bor’s Breath，飞过Engine of the Makers上方、Terrace of the Makers、Ulduar、Snowdrift Plains，绕着整个风暴峭壁北部的一个大圈。

维拉苟萨位置分布图



八、冰冠冰川

大领主约夫斯 High Thane Jorfus

80级精英亡灵，生命值18400。在西部的The Fleshwerks沿路缓慢来回走动。



大领主约夫斯位置分布图



恐惧织网者（Terror Spinner）

80级动物，稀有蜘蛛，据某猎人宠物网站的资料是在冰冠冰川，也许是在冰冠要塞外围，那里有些蜘蛛。

古老的普迪图斯（Putridus the Ancient）



80级巨人，生命值75600。物理攻击2.5K，会战争践踏。移动速度较慢，可以被风筝，如果有空间的话。因为个头巨大，在非常远的地方就能/target到。沿着冰冠冰川各个山谷中央巡逻，一端到东南角的大坝Ironwell Dam前面（68.2, 68.7），一端到冰冠要塞前的最后一道门Gorp’rethar: The Horror Gate前（46.8, 66.2）。

大领主约夫斯位置分布图



海达娜·窃魂者（Hildana Deathstealer）



80级精英人类，生命值18900。在西北部的Jotunheim，沿着一条路巡逻，一端到三岔路口（29.5, 38.1），另一端到Halls of the Ancestors门口（28.4，46.5），经过了The Bone Witch所在的山洞。可能也会在该区域其它路上巡逻。

海达娜·窃魂者位置分布图



四、PvP

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间	备注
1次荣誉击杀	完成一次荣誉击杀。该系列成就会计算过去的荣誉击杀。	10	现在	
100个荣誉击杀	如题。	10	现在	
500个荣誉击杀	如题。	10	现在	
1000个荣誉击杀	如题。	10	现在	
5000个荣誉击杀	如题。	10	现在	
10000个荣誉击杀	如题。	10	现在	
25000个荣誉击杀	如题。	10	现在	
50000个荣誉击杀	如题。	10	现在	
竞技场高手饰物 Gurubashi Arena Master	从古拉巴什竞技场拾取竞技场高手饰物。在荆棘谷古拉巴什竞技场，小个子约翰·米斯瑞尔每3个小时（0点、3点、6点……）会在竞技场中央放置一个箱子，箱子中存放着竞技场高手饰物。竞技场内属于无阵营差别自由PvP区域，开箱子需要10秒时间，不干掉所有竞争者是拿不到的，可能需要挑人烟稀少的时段或者找些朋友。拥有该饰品、完成过该饰品开始的任务、拥有竞技场大师饰物都可追溯。	10	现在	

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间	备注
100000个荣誉击杀	如题。奖励：头衔“部落的（Of the Horde）”／“联盟的（Of the Alliance）	10	现在	
决斗赢家（Duel-icious）	在与其他玩家的决斗中获胜。	10	前夕	
职业杀手（That Takes Class）	亲手对所有职业的玩家进行荣誉击杀。除了九大职业外还有死亡骑士，要等资料片开了出现高等级的死亡骑士才行。还有目前似乎只要取得荣誉击杀就算，不一定要自己终结敌人。	10	资料片	
知己知彼（Know thy Enemy）	亲手对全部5个对立种族的玩家进行荣誉击杀。目前似乎只要取得荣誉击杀就算，不一定要自己终结敌人。	10	前夕	
要有爱，不要魔兽争霸（Make Love, Not Warcraft）	在敌方玩家释放灵魂之前，对他们的尸体使用/hug命令来拥抱他们。	10	前夕	
古拉巴什竞技场大师（Gurubashi Arena Grand Master）	完成小个子约翰·米斯瑞尔的“竞技场高手”任务，获得竞技场大师饰物。完成过“竞技场高手饰物”任务后才会出现这个任务，完成该任务共需要取得12个竞技场高手饰物。拥有该饰品或者完成过该任务都可以追溯。	10	现在	
城市卫兵（City Defender）	在己方的任意主城中杀死50个敌对阵营的玩家。	10	前夕	
部落之怒（Wrath of the Horde）	在铁炉堡、达纳苏斯、埃索达、暴风城各杀死5名联盟玩家。任何等级的都算。	10	前夕	部落
联盟之怒（Wrath of the Alliance）	在奥格瑞玛、银月城、幽暗城、雷霆崖各杀死5名部落玩家。	10	前夕	联盟
杀死酋长！（Death to the Warchief!）	杀死奥格瑞玛首领萨尔。注意前夕更新后这些头目都是80级，主城卫兵是75-80级，难度会提高很多，不过强力的团队还是可以杀死这些首领。	10	前夕	联盟
流血的血蹄（Bleeding Bloodhoof）	杀死雷霆崖首领凯恩·血蹄。	10	前夕	联盟
黑暗女王之死（Downing the Dark Lady）	杀死幽暗城首领希尔瓦娜斯·风行者。	10	前夕	联盟
死于奎尔萨拉斯（Killed in Quel'Thalas）	杀死银月城首领洛瑟玛·塞隆。	10	前夕	联盟
为了联盟！（For the Alliance!）	完成上述四项成就，杀死部落的4个首领。奖励坐骑：黑色战熊	20	前夕	联盟
暴风城的风暴（Storming Stormwind）	杀死暴风城的瓦里安·乌瑞恩国王。	10	前夕	部落
杀死国王！（Death to the King!）	杀死铁炉堡国王麦格尼·铜须。	10	前夕	部落
不再永恒（Immortal No More）	杀死达纳苏斯的泰兰德·语风。	10	前夕	部落
熄灭圣光（Putting Out the Light）	杀死埃索达的先知维纶。	10	前夕	部落
为了部落！（For The Horde!）	完成上面四项成就，杀死联盟的四个领袖。奖励坐骑：黑色战熊	20	前夕	部落
部落的自由（Freedom of the Horde）	获得一个部落勋章或部落徽记。70级和80级的各种徽记、勋章都算。	10	现在	部落
联盟的自由（Freedom of the Alliance）	取得一个联盟徽记或者联盟勋章。	10	现在	联盟
呼叫骑兵（Call in the Cavalry）	通过荣誉系统获取一头作战坐骑。奥特兰克山谷的霜狼嗥叫者的号角/雷矛军用坐骑不算。	10	现在	
恐怖收割者（The Grim Reaper）	在任意战场的一场战斗中，取得30个荣誉击杀。	10	前夕	
征服者（The Conqueror）	战歌峡谷、阿拉希盆地和奥特兰克山谷三个战场的声望都达到崇拜。奖励头衔：“征服者（The Conqueror）”	20	现在	部落
审判者（The Justicar）	战歌峡谷、阿拉希盆地和奥特兰克山谷三个战场的声望都达到崇拜。奖励头衔：“审判者（The Justicar）”	20	现在	联盟
战斗的召唤！（Call to Arms!）	完成全部四个“战斗的召唤”战场日常任务。指现有的四个战场。新战场要到80级才能打，也还没有相应的任务。	10	前夕	
伤害控制（Damage Control）	在任意战场的一场战斗中造成30万点伤害或者治疗。比较特殊的是奥特兰克山谷，似乎需要超过30万的伤害，另外对怪物造成的伤害不算，必须是敌对玩家，所以即使战场纪录表上计算超过30万也不一定是达到了。	10	前夕	
摧枯拉朽（Wrecking Ball）	在任意战场的一场战斗中，亲手杀死20名敌人，并且自己不死亡。	10	前夕	
灰熊精英（Grizzled Veteran）	完成下列灰熊丘陵PvP日常任务：黑水伐木场的战斗；伐木机零件；生存或是死亡；翻修伐木机；乘胜追击；夺取港口！；除掉佐娜船长；把他们熏出来；驾驶红色火箭。	10	资料片	联盟
灰熊精英（Grizzled Veteran）	完成下列灰熊丘陵PvP日常任务：黑水伐木场的战斗；收割联盟；修理伐木机；穷追不舍；力不能支；驾驶红色火箭；消灭布莱沃特船长；港口中的联盟；把他们熏出来！	10	资料片	部落
战斗大师（Battlemaster）	完成奥特兰克山谷主宰、阿拉希盆地主宰、战歌峡谷主宰、风暴之眼主宰和远古海滩主宰五项战场成就。奖励头衔：“战斗大师（Battlemaster）”	50	资料片	

2.竞技场

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
进入竞技场（Step Into the Arena）	在80级时赢得一场竞技场排位赛的胜利。	10	资料片
残酷的斗士（Mercilessly Dedicated）	在80级时赢得100场竞技场排位赛的胜利。	10	资料片
坚定的复仇者（Vengefully Dedicated）	在80级时赢得200场竞技场排位赛的胜利。	10	资料片
野蛮的坚定（Brutally Dedicated）	在80级时赢得300场竞技场排位赛的胜利。 奖励：“蛮力战袍（Tabard of Brute Force）”	10	资料片
世界冠军（World Wide Winner）	80级时，在刀锋山竞技场、纳格兰竞技场、洛丹伦废墟、达拉然下水道和勇气竞技场各赢得一场排位赛的胜利。	10	资料片
两人世界：1550（Just The Two of Us：1550）	在80级2v2竞技场中达到1550个人等级。	10	资料片
两人世界：1750（Just The Two of Us：1750）	在80级2v2竞技场中达到1750个人等级。	10	资料片
两人世界：2000（Just The Two of Us：2000）	在80级2v2竞技场中达到2000个人等级。	10	资料片
两人世界：2200（Just The Two of Us：2200）	在80级2v2竞技场中达到2200个人等级。	10	资料片
三人行：1550（Three's Company：1550）	在80级3v3竞技场中达到1550个人等级。	10	资料片
三人行：1750（Three's Company：1750）	在80级3v3竞技场中达到1750个人等级。	10	资料片
三人行：2000（Three's Company：2000）	在80级3v3竞技场中达到2000个人等级。	10	资料片
三人行：2200（Three's Company：2200）	在80级3v3竞技场中达到2200个人等级。	10	资料片
五子登科：1550（High Five：1550）	在80级5v5竞技场中达到1550个人等级。	10	资料片
五子登科：1750（High Five：1750）	在80级5v5竞技场中达到1750个人等级。	10	资料片
五子登科：2000（High Five：2000）	在80级5v5竞技场中达到2000个人等级。	10	资料片
五子登科：2200（High Five：2200）	在80级5v5竞技场中达到2200个人等级。	10	资料片
连战连胜（Hot Streak）	在80级时连续赢得10场排位赛的胜利。	10	资料片
再接再厉（Hotter Streak）	在80级时连续赢得10场排位赛的胜利，而且战队等级在1800以上。	10	资料片
战无不胜（Hot Hot Hot Streak）	在80级时连续赢得10场排位赛的胜利，而且战队等级在2000上。奖励头衔：“完美胜者（The Flawless Victor）”	30	资料片
最后一人（Last Man Standing）	在80级的5v5竞技场排位赛中成为最后一名幸存者。	10	资料片
死亡之触（Death Touch）	在80级的竞技场中，开战15秒之内杀死一名对手。	10	资料片
压路机（Steamroller）	在80级时，在45秒内赢得一场5v5竞技场排位赛的胜利。	10	资料片
挑战者	在80级的竞技场赛季中获得“挑战者”头衔。	10	资料片
竞争者	在80级的竞技场赛季中获得“竞争者”头衔。	10	资料片
决斗者	在80级的竞技场赛季中获得“决斗者”头衔。	10	资料片
角斗士	在80级的竞技场赛季中获得“角斗士”头衔。	10	资料片
竞技场大师（The Arena Master）	完成下列竞技场成就：世界冠军；野蛮的坚定；两人世界：2200；三人行：2200；五子登科：2200；连战连胜；再接再厉；战无不胜；最后一人；死亡之触。奖励头衔：“竞技场大师”	50	资料片

3.奥特兰克山谷

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间	备注
奥特兰克山谷胜利	在奥特兰克山谷获胜。	10	前夕	
奥特兰克山谷精英（Alterac Valley Veteran）	在奥特兰克山谷赢得100场胜利。	10	前夕	
奥特兰克盗墓贼（Alterac Grave Robber）	在奥特兰克山谷夺取墓地50次。亲自夺取墓地的旗帜才算。	10	前夕	
防御哨塔（Tower Defense）	在奥特兰克山谷中保卫哨塔50次。亲自夺回哨塔的旗帜才算。	10	前夕	
忠诚的卫士（Loyal Defender）	部落：在奥特兰克山谷的霜狼大厅中杀死50名敌方玩家。 联盟：在奥特兰克山谷的雷矛大厅中杀死50名敌方玩家。	10	前夕	
毫不浪费（Everything Counts）	在己方占领两座矿洞的情况下赢得奥特兰克山谷的胜利。	10	前夕	
奥特兰克闪击战（The Alterac Blitz）	在6分钟内取得奥特兰克山谷的胜利。	20	前夕	
生病的瞪羚（The Sickly Gazelle）	在奥特兰克山谷的征战平原上，抢在一名敌人下马之前将其杀死。只要是荣誉击杀就可以，不需要亲手杀死。	10	前夕	
完美雷矛（Stormpike Perfection）	在不损失任何一名上尉或任何一座哨塔、同时还控制着所有对方哨塔的情况下夺取奥特兰克山谷的胜利。从条件看只需要控制哨塔，并不一定要摧毁。	20	前夕	联盟
完美霜狼（Frostwolf Perfection）	同上。	20	前夕	部落
奥特兰克山谷的全能明星（Alterac Valley All-Star）	在一场奥特兰克山谷的战斗中，夺取敌人的一座墓地，夺回己方的一座墓地，夺取敌人的一座哨塔，保卫己方的一座哨塔，并且在征战平原上杀掉一名敌方玩家（不需要亲手杀死）。	20	前夕	
霜狼坐骑（Frostwolf Howler）	拥有一头霜狼坐骑。	10	现在	部落
雷矛军用坐骑（Stormpike Battle Charger）	拥有一头雷矛军用坐骑。	10	现在	联盟
霜狼氏族的英雄（Hero of the Frostwolf Clan）	霜狼氏族声望达到崇拜。	10	现在	部落
雷矛卫队的英雄（Hero of the Stormpike Guard）	雷矛卫队声望达到崇拜。	10	现在	联盟

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间	备注
曝光的照片（To the Looter Go the Spoils）	在奥特兰克山谷中拾取"提古勒和弗洛尔的合影"。从敌对玩家的尸体上拾取到的最稀有的垃圾物品。因为不绑定，所以设定成不能追溯，必须等到成就系统加入后，在奥特兰克山谷内拾取到的时候才计算。	10	前夕	
奥特兰克山谷主宰（Master of Alterac Valley）	完成下列奥特兰克山谷成就：奥特兰克山谷老兵；奥特兰克盗墓贼；防御哨塔；忠诚的卫士；永远不嫌太多；奥特兰克闪击战；生病的瞪羚；完美雷矛（联盟）／完美霜狼（部落）；奥特兰克山谷全明星；霜狼坐骑（联盟）／雷矛军用坐骑（部落）；雷矛卫队的英雄（联盟）／霜狼氏族的英雄（部落）；战利品只属于拾取者。	25	前夕	

4.阿拉希盆地

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间	备注
阿拉希盆地胜利	在阿拉希盆地获胜。	10	前夕	
阿拉希盆地精英（Arathi Basin Veteran）	在阿拉希盆地赢得100场胜利。	10	前夕	
完美阿拉希盆地（Arathi Basin Perfection）	在阿拉希盆地以2000比0获胜。	20	前夕	
夺旗能手（Me and the Cappin' Makin' it Happen）	在阿拉希盆地夺取50面旗帜。	10	前夕	
横扫盆地（Disgracin' The Basin）	在一场阿拉希盆地的战斗中夺取3座敌方的基地。	10	前夕	
固若金汤（Overly Defensive）	在一场阿拉希盆地的战斗中夺回3座己方的基地。	10	前夕	
雷霆救兵！（To The Rescue!）	在阿拉希盆地中，通过夺回旗帜保卫基地50次。	10	前夕	
百折不挠（Resilient Victory）	在阿拉希盆地中，在资源落后500点的情况下反超并获胜。	10	前夕	
领土优势（Territorial Dominance）	在占领全部5面旗帜的情况下取得10次阿拉希盆地的胜利。	10	前夕	
一鼓作气（Let's Get This Done）	在6分钟内取得阿拉希盆地的胜利。	10	前夕	
完胜！*咳*（We Had It All Along *cough*）	在阿拉希盆地以2000比1990获胜。	10	前夕	
污染者（The Defiler）	污染者声望达到崇拜。	10	现在	部落
阿拉索的骑士（Knight of Arathor）	阿拉索联军声望达到崇拜。	10	现在	联盟
阿拉希盆地全能明星（Arathi Basin All-Star）	在一场阿拉希盆地的战斗中，夺取两座基地，夺回两座基地。	20	前夕	
阿拉希盆地刺客（Arathi Basin Assassin）	在一场阿拉希盆地的战斗中，在每座基地都取得5个荣誉击杀。	20	前夕	
阿拉希盆地主宰（Master of Arathi Basin）	完成下列阿拉希盆地成就：阿拉希盆地精英；完美阿拉希盆地；夺旗能手；横扫盆地；固若金汤；雷霆救兵；百折不挠；领土优势；一鼓作气；完胜；阿拉索的骑士（联盟）／污染者（部落）；阿拉希盆地全能明星；阿拉希盆地刺客。	25	前夕	

5.风暴之眼

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间	备注
风暴之眼胜利	在风暴之眼获胜。	10	前夕	
风暴之眼精英（Eye of the Storm Veteran）	在风暴之眼取得100场胜利。	10	前夕	
完美风暴（The Perfect Storm）	在风暴之眼以2000比0获胜。	10	前夕	
统御风暴之眼（Eye of the Storm Domination）	在占领4座基地的情况下取得10次风暴之眼的胜利。	10	前夕	
疾风闪电（Flurry）	在6分钟内取得风暴之眼的胜利。	10	前夕	
突击队员（Stormtrooper）	在一场风暴之眼的战斗中杀死5名旗帜携带者。	10	前夕	
风暴旗手（Storm Capper）	在风暴之眼中夺取并把旗帜带回己方基地。	10	前夕	
荣耀之跃（Bound for Glory）	在一场风暴之眼的战斗中，在不死亡的情况下捕获旗帜3次。目前版本中，在战斗开始到捕获第3面旗帜前不能死亡，否则不算	10	前夕	
风暴刺客（Stormy Assassin）	在一场风暴之眼的战斗中，在每座基地取得5个荣誉击杀。	10	前夕	
你需要冷静一下（Take a Chill Pill）	在风暴之眼中，杀死一名获得了狂暴增效的玩家。	10	前夕	
嗜血的狂暴者（Bloodthirsty Berserker）	在风暴之眼的战斗中，在拥有狂暴效果的时候亲手杀死一名敌人。	10	前夕	
风暴的荣耀（Storm Glory）	当你的队伍控制风暴之眼的4座基地时，捕获1面旗帜。	10	前夕	
风暴之眼主宰（Master of Eye of the Storm）	完成下列风暴之眼成就：风暴之眼精英；完美风暴；统御风暴之眼；疾风闪电；突击队员；风暴旗手；荣耀之跃；嗜血狂暴者。	25	前夕	

6.战歌峡谷

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间	备注
战歌峡谷胜利	在战歌峡谷获胜。	10	前夕	
战歌峡谷精英（Warsong Gulch Veteran）	在战歌峡谷取得100场胜利。	10	前夕	
夺旗（Capture the Flag）	在战歌峡谷中携带和捕获1面旗帜。	10	前夕	
坚定的卫士（Persistent Defender）	在战歌峡谷中夺回本方旗帜50次。指点击掉落在地上的己方旗帜将其归还，眼明手快低延迟是关键。	10	前夕	
疯狂防御者（Frenzied Defender）	在一场战歌峡谷的战斗中夺回旗帜5次。	10	前夕	
超级防守者（Supreme Defender）	在战歌峡谷中杀死100个旗帜携带者。	10	前夕	
完美战歌峡谷（Warsong Gulch Perfection）	以3比0的比分在战歌峡谷获胜。	10	前夕	
战歌如风（Warsong Expedience）	在7分钟内赢得战歌峡谷的胜利。	10	前夕	
铁人（Ironman）	在一场战歌峡谷的战斗中，连续取得和捕获3面旗帜，并且不死亡。	10	前夕	
战歌氏族（Warsong Outrider）	战歌氏族声望达到崇拜。	10	现在	部落
银翼哨兵（Silverwing Sentinel）	银翼要塞声望达到崇拜。	10	现在	联盟
不是很快（Not So Fast）	在战歌峡谷中，杀死一名获得了加速增效的敌人。	10	前夕	
我的地盘，我说了算（Not In My House）	联盟：在一场战歌峡谷的战斗中，在敌人携带我方旗帜离开银翼军旗室之前将其杀死，总计2次；部落：在一场战歌峡谷的战斗中，在敌人携带我方旗帜离开战歌军旗室之前将其杀死，总计2次。军旗室仅限于旗帜所在的内间，地道和外间都不算。原本是要求10次。	10	前夕	
来去如风（Quick Cap）	在战歌峡谷中，75秒内取得和捕获1面旗帜。就算没有任何阻碍，大多数职业也需要两个加速增效或者火箭靴等其他手段辅助才能做到。	10	前夕	
好险！（Save The Day）	当敌方的旗帜仍在他们基地，处于他们的控制下，而敌方成员已经将你方的旗帜带回他们的军旗室时，杀死该名旗帜携带者。	10	前夕	
战歌峡谷主宰（Master of Warsong Gulch）	完成下列战歌峡谷成就：战歌峡谷精英；夺旗；坚定的卫士；疯狂防御者；超级防守者；完美战歌峡谷；战歌如风；铁人；银翼哨兵（联盟）／战歌氏族（部落）；我的地盘，我说了算；来去如风；好险！	25	前夕	

7.远古海滩（Strand of the Ancients）

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间	备注
远古海滩胜利	在远古海滩获胜。	10	资料片	
远古海滩精英（Strand of the Ancients Veteran）	在远古海滩取得100场胜利。	10	资料片	
抢滩登陆（Storm the Beach）	在4分钟内夺取泰坦能量宝珠。	10	资料片	
DotA（Defense of the Ancients）	在不损失任何一座城墙的情况下保卫海滩。	10	资料片	
爆破精英（The Dapper Sapper）	布署100枚爆盐炸弹，每次都成功损坏一段城墙。	10	资料片	
爆破专家（Explosives Expert）	在一场战斗中布署5枚爆盐炸弹，每次都成功损坏一段城墙。	10	资料片	
片甲不丢（Not Even a Scratch）	在不损失任何攻城载具的情况下赢得一场远古海滩战斗的胜利。	10	资料片	
炮台精英（Artillery Veteran）	使用炮台摧毁100辆载具。	10	资料片	
炮台专家（Artillery Expert）	在一场战斗中使用炮台摧毁5辆载具。	10	资料片	
扔掉它！（Drop it!）	杀死100名携带爆盐炸弹的玩家。	10	资料片	
稳若磐石（Steady Hands）	在一场战斗中拆除5枚地雷。	10	资料片	
马上扔掉它！（Drop it now!）	在一场战斗中杀死5名携带爆盐炸弹的玩家。	10	资料片	
守护古树（Ancient Protector）	在一场战斗中在远古庭院中杀死10名玩家。	10	资料片	
远古庭院卫士（Ancient Courtyard Protector）	在远古庭院中杀死100名玩家。	10	资料片	
远古海滩主宰（Master of Strand of the Ancients）	完成下列远古海滩成就。远古海滩精英；抢滩登陆；稳若磐石；爆破精英；爆破专家；片甲不丢；炮台精英；炮台专家；扔掉它；马上扔掉它；守护古树；远古庭院卫士；DotA。	25	资料片	

8.冬拥湖

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间	备注
冬拥湖的胜利	在冬拥湖的战斗中获胜。	10	资料片	
冬拥湖的精英（Wintergrasp Veteran）	在冬拥湖获得100场胜利。	10	资料片	
胜券在握（Within Our Grasp）	攻打冬拥湖，并且在10分钟内获胜。	10	资料片	
冬拥湖游侠（Wintergrasp Ranger）	在冬拥湖的下列区域各杀死10名玩家：冬拥堡垒、东部火花车间、冰川瀑布、火光塔楼、破碎神殿、影目塔楼、烈焰之坑、沉降之环、冬缘塔楼、冰冷湿地、西部火花车间	10	资料片	
比炸弹还响（Louder than Bombs）	向冬拥堡垒中的一名玩家投掷炸弹。	10	资料片	
地对空（Catch Air and Shred）	在冬拥湖使用收割机摧毁一架飞机。	10	资料片	
毁车灭迹（Destruction Derby）	摧毁下列各种载具：冬拥湖投石车、冬拥湖攻城车、冬拥湖喷气式战斗机、冬拥湖收割机、冬拥湖攻城坦克、冬拥湖塔楼火炮。	10	资料片	

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间	备注
逆境求生（Against the Odds）	在拥有顽强效果的情况下获得冬拥湖战斗的胜利。当一方人数处于劣势的时候会获得顽强效果。	10	资料片	
人仰车翻（Vehicular Gnomeslaughter）	在冬拥湖使用载具或火炮杀死100名玩家。	10	资料片	
冬拥湖斜塔（Leaning Tower）	摧毁冬拥湖的一座哨塔。	10	资料片	
毫无机会（Didn't Stand a Chance）	使用炮台杀死20名骑乘坐骑的玩家。	10	资料片	
工业战争（Industrial Warfare）	在冬拥湖摧毁20座攻城车间。	10	资料片	
识时务者为俊杰（All Hail the Timely Bail）	从一架生命值低于5%的飞机上跳伞逃生。	10	资料片	
50块岩石守卫者的碎片	获得50块岩石守卫者的碎片（Stone Keeper's Shard）。岩石守卫者的碎片是己方获得胜利控制冬拥湖期间，80级5人地下城的首领掉落的，每次4块。	10	资料片	
100块岩石守卫者的碎片	获得100块岩石守卫者的碎片。	10	资料片	
250块岩石守卫者的碎片	获得250块岩石守卫者的碎片。	10	资料片	
500块岩石守卫者的碎片	获得500块岩石守卫者的碎片。	10	资料片	
1000块岩石守卫者的碎片	获得1000块岩石守卫者的碎片。	10	资料片	
黑色猛犸战象（Black War Mammoth）	获得一头黑色猛犸战象。己方控制冬拥湖期间在堡垒内用300块岩石守卫者的碎片购买。	10	资料片	
重型黑色猛犸战象（Grand Black War Mammoth）	获得一头重型黑色猛犸战象。	10	资料片	
岩石看守者阿尔卡冯（Archavon the Stone Watcher）	击败普通难度下的岩石看守者阿尔卡冯。在己方获得胜利控制冬拥湖期间，可以进入堡垒内的团队副本挑战岩石看守者阿尔卡冯。	10	资料片	
英雄模式：岩石看守者阿尔卡冯	击败英雄难度下的岩石看守者阿尔卡冯。	10	资料片	
冬拥湖主宰（Master of Wintergrasp）	完成下列冬拥湖成就。冬拥湖的精英；胜券在握；冬拥湖游侠；比炸弹还响；黑色猛犸战象；重型黑色猛犸战象；1000块岩石守卫者的碎片；岩石看守者阿尔卡冯；英雄模式：岩石看守者阿尔卡冯；地对空；毁车灭迹；逆境求；人仰车翻；冬拥湖斜塔；毫无机会；工业战争；识时务者为俊杰、	10	资料片	

五、地下城和团队

1.综合

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
传统地下城大师（Classic Dungeonmaster）	完成下列19项传统地下城成就：死亡矿井、怒焰裂谷、黑暗深渊、诺莫瑞根、剃刀高地、剃刀沼泽、奥达曼、血色修道院、影牙城堡、暴风城监狱、哀嚎洞穴、玛拉顿、沉没的神庙、祖尔法拉克、黑石深渊、通灵学院、厄运之槌之王、黑石塔下层、斯坦索姆。	10	前夕
传统团队成员（Classic Raider）	完成下列6项传统团队副本成就：奥妮克希亚的巢穴、熔火之心、黑翼之巢、祖尔格拉布、安其拉废墟、安其拉。	20	现在
外域地下城大师（Outland Dungeonmaster）	完成下列《燃烧的远征》地下城成就：地狱火城墙、鲜血熔炉、破碎大厅、奴隶围栏、幽暗沼泽、蒸汽地窟、法力陵墓、奥金尼地穴、塞泰克大厅、暗影迷宫、生态船、能源舰、禁魔监狱、逃离敦霍尔德、开启黑暗之门、魔导师平台。	10	前夕
外域地下城英雄（Outland Dungeon Hero）	完成下列《燃烧的远征》英雄模式地下城成就：地狱火城墙、鲜血熔炉、破碎大厅、奴隶围栏、幽暗沼泽、蒸汽地窟、法力陵墓、奥金尼地穴、塞泰克大厅、暗影迷宫、生态船、能源舰、禁魔监狱、逃离敦霍尔德、开启黑暗之门、魔导师平台。	20	前夕
外域团队成员（Outland Raider）	完成下列《燃烧的远征》团队副本成就：卡拉赞、祖阿曼、格鲁尔的巢穴、玛瑟里顿的巢穴、毒蛇神殿、风暴要塞、海加尔山战役、黑暗神殿、太阳之井高地。	20	现在
诺森德地下城大师（Northrend Dungeonmaster）	完成下列诺森德地下城成就：乌特加德城堡、魔枢、净化斯坦索姆、艾卓-尼鲁布、安卡雷：古代王国、达克萨隆要塞、紫罗兰监狱、古达克、岩石大厅、闪电大厅、魔环、乌特加德之巅。	10	资料片
诺森德地下城英雄（Outland Dungeon Hero）	完成下列的诺森德英雄模式地下城成就：乌特加德城堡、魔枢、净化斯坦索姆、艾卓-尼鲁布、安卡雷：古代王国、达克萨隆要塞、紫罗兰监狱、古达克、岩石大厅、闪电大厅、魔环、乌特加德之巅。	20	资料片
防患未然（Timear Foresees）	完成下列诺森德日常地下城任务：提迈尔的预言：离心构造体；提迈尔的预言：伊米亚狂战士；提迈尔的预言：永恒密探；提迈尔的预言：泰坦神铁先锋！	10	资料片
死亡证明（Proof of Demise）	完成下列诺森德日常地下城任务：死亡证明：掠夺者因格瓦尔；死亡证明：克莉斯塔萨；死亡证明：魔网守护者埃雷苟斯；死亡证明：伊米隆国王；死亡证明：先知萨隆亚；死亡证明：迦尔达拉；死亡证明：玛尔加尼斯；死亡证明：塑铁者斯约尼尔；死亡证明：洛肯；死亡证明：阿努巴拉克；死亡证明：传令官沃拉兹；死亡证明：塞安妮苟萨	10	资料片
英雄纹章（Emblems of Heroism）	拾取一枚英雄纹章。英雄纹章是公正徽章的诺森德版本，英雄模式5人地下城和普通模式团队副本（10人）首领掉落。	10	资料片
25枚英雄纹章	拾取25枚英雄纹章。	10	资料片
50枚英雄纹章	拾取50枚英雄纹章。	10	资料片
100枚英雄纹章	拾取100枚英雄纹章。	10	资料片
250枚英雄纹章	拾取250枚英雄纹章。	10	资料片

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
500枚英雄纹章	拾取500枚英雄纹章。	10	资料片
1000枚英雄纹章	拾取1000枚英雄纹章。	10	资料片
勇气纹章（Emblems of Valor）	拾取一枚勇气纹章。勇气纹章是80级的英雄模式团队副本（25人）首领掉落。	10	资料片
25枚勇气纹章	拾取25枚勇气纹章。	10	资料片
50枚勇气纹章	拾取50枚勇气纹章。	10	资料片
100枚勇气纹章	拾取100枚勇气纹章。	10	资料片
250枚勇气纹章	拾取250枚勇气纹章。	10	资料片
500枚勇气纹章	拾取5000枚勇气纹章。	10	资料片
1000枚勇气纹章	拾取1000枚勇气纹章。	10	资料片
冰冻废土的勇士（Champion of the Frozen Wastes）	击败下列地下城和团队副本首领：英雄模式：玛尔加尼斯；英雄模式：克莉斯塔萨；英雄模式：洛肯；英雄模式：掠夺者因格瓦尔；英雄模式：先知萨隆亚；英雄模式：塞安妮苟萨；英雄模式：阿努巴拉克；英雄模式：塑铁者斯约尼尔；英雄模式：传令官沃拉兹；英雄模式：魔网守护者埃雷苟斯；英雄模式：伊米隆国王；英雄模式：迦尔达拉；普通/英雄模式的黑岩守护者萨塔里奥；普通/英雄模式的克尔苏加德；普通/英雄模式的玛里苟斯；奖励头衔：冰冻废土的勇士（Champion of the Frozen Wastes）	10	资料片
英雄的荣耀（Glory of the Hero）	完成下列的英雄模式地下城成就：加些冰块、分裂人格、极度冰寒、混沌理论、看着他死、哈多诺克斯的闭门羹、速战速决、聚会结束、沃拉兹的快速死亡、尊敬长者、志愿工作、难以下咽、跟爵德说再见、哦，诺沃斯、毫无防备、一级戒备、脱水、虚空之舞、什么味道、有爱共享、干掉莫拉比、蛇，为什么是蛇、无尽悲伤、毫发无伤的布莱恩、清扫淤泥、适时死亡、雷击、破碎的抵抗、净化时间、僵尸围城、天灾巨人、我们都爱斯卡迪、短命斯卡迪、弑君者、资深龙骑兵、分秒必争、红玉虚空、翡翠虚空、琥珀虚空。奖励：飞行坐骑红色始祖幼龙（Red Proto-Drake）	25	资料片
团队的荣耀（Glory of the Raider）	完成下列的普通模式团队副本成就：少数精锐、蜘蛛克星、帕奇维克陪你玩、安全舞蹈、歇斯底里、电击、做减法、织法者的陨落、你并非永恒、龙口拔牙、英雄模式：小心火山、暮光领域、百点俱乐部、同生共死、断子绝孙、不朽者、远远不够。奖励：飞行坐骑瘟疫始祖幼龙（Plagued Proto-Drake）	25	资料片
英雄模式：团队的荣耀（Heroic: Glory of the Raider）	完成下列的诺森德英雄模式团队副本成就：少数精锐、蜘蛛克星、帕奇维克陪你玩、安全舞蹈、歇斯底里、永恒者、电击、同生共死、做减法、织法者的陨落、你并非永恒、龙口拔牙、小心火山、断子绝孙、暮光领域、百点俱乐部、远远不够。奖励：飞行坐骑黑色始祖幼龙（Black Proto-Drake）	25	资料片

2.传统

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
怒焰裂谷	击败怒焰裂谷（位于奥格瑞玛内，建议等级13-16）最后首领饥饿者塔拉加曼。完成过任务“饥饿者塔拉加曼”（部落）可以追溯。	10	现在（部落） 前夕（联盟）
死亡矿井	击败死亡矿井（位于西部荒野南部，适合等级15-20）最后首领艾德温·范克里夫。完成过范克里夫掉落的“未寄出的信”（联盟）开始的任务或是要求杀死范克里夫的“迪菲亚兄弟会”（联盟）可以追溯。	10	现在（联盟） 前夕（部落）
哀嚎洞穴	击败哀嚎洞穴（位于贫瘠之地，十字路口西南边，建议等级15-21）最后首领吞噬者穆坦努斯。必须先解决副本内四个毒牙之王小首领，之后副本起始处的纳拉雷克斯的信徒会喊叫，回去跟他谈话，护送他到对面的洞穴，开始唤醒纳拉雷克斯，事件中有两波敌人来袭，最后是吞噬者穆坦努斯。他会掉落“发光的碎片”（双方）开始一个任务，完成过这个任务可以追溯。	10	现在
影牙城堡	击败影牙城堡（位于银松森林南部，适合等级18-25）最后首领大法师阿鲁高。完成过任务“除掉阿鲁高”（部落）可以追溯。	10	现在（部落） 前夕（联盟）
黑暗深渊	击败黑暗深渊（位于灰谷西北海滩上，建议等级20-27）的最后首领阿库麦尔。	10	前夕
暴风城监狱	击败风暴城监狱（位于暴风城法师区，建议等级24-32）最后首领巴基尔·斯瑞德。完成过与之相关的任务“监狱暴动”（联盟）可以追溯。	10	现在（联盟） 前夕（部落）
诺莫瑞根	击败诺莫瑞根（位于铁炉堡外，联盟地区丹莫罗西北角，适合等级24-33）最后首领麦克尼尔·瑟玛普拉格。完成过与之有关的任务“设备之战”（部落）或者“大叛徒”（联盟）可以追溯。	10	现在
剃刀沼泽	击败剃刀沼泽（位于贫瘠之地南端，靠近升降梯的道西侧，建议等级25-30）的最后首领卡尔加·刺肋。完成过相关的任务“卡尔加·刺肋”（联盟）、卡尔加·刺肋掉落的小卷轴开始的任务“邪恶的盟友”（部落）、“奥尔德的报复”（部落）可以追溯。	10	现在
剃刀高地	击败剃刀高地（位于贫瘠之地南端，靠近升降梯的道路东侧，建议等级33-40）最后首领寒冰之王亚门纳尔。完成过要求杀死亚门纳尔的任务“与圣光同在”（联盟）/“寒冰之王”（部落）可以追溯。	10	现在
血色修道院	击败血色修道院（位于提瑞斯法林地东北角，建议等级34-45）中下列首领：墓地的最后首领血法师萨尔诺斯、兵器库的首领赫洛德、图书馆的最后首领奥法师杜安，还有大教堂里的大检察官怀特迈恩和血色十字军指挥官莫格莱尼。没打过血色修道院的朋友要注意，首先需要从图书馆最后首领所在的房间箱子里取得血色十字军钥匙，才能打开通往兵器库和大教堂两个区的门（盗贼可以撬开）。	10	前夕
奥达曼	击败奥达曼（位于荒芜之地北端入口处，建议等级39-47）最后首领阿扎达斯。完成过与之有关的任务“修复项链”（联盟）/“寻找宝贝”（部落）、“白金圆盘”（共有）可以追溯。	10	现在
祖尔法拉克	击败祖尔法拉克（位于塔纳利斯西北角，建议等级43-47）最后首领乌克兹·沙顶。要到达这个首领，需要先在副本深处高台上放出被囚禁的NPC开始一个事件，击败很多敌人后，其中一个NPC才会炸开一道门通往乌克兹·沙顶所在处。	10	前夕

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
玛拉顿	击败玛拉顿（位于凄凉之地西边长矛谷，建议等级43–49）最后首领瑟莱德丝公主。完成过要求杀死公主的任务“大地的污染”（双方各有一个版本）可以追溯。	10	现在
沉没的神庙	击败伊兰尼库斯的阴影。击败沉没的神庙（位于悲伤沼泽中部，建议等级49–55）最后首领伊兰尼库斯的阴影。基本上要解决副本内所有首领才能进入伊兰尼库斯的阴影所在的房间。完成伊兰尼库斯的阴影掉落的物品开始的任务“伊兰尼库斯精华”（双方）可以追溯。	10	现在
黑石深渊	击败黑石深渊（位于黑石山下层，建议等级55–60）的最后首领达格兰·索瑞森大帝。完成过杀死大帝拯救铁炉堡公主的任务“The Royal Rescue”（部落）/“The Fate of the Kingdom”（联盟）可以追溯。注意想要前往副本中心区域需要有暗炉钥匙，具体见钥匙列表说明。	10	现在
通灵学院	击败通灵学院（位于西瘟疫之地东南部，建议等级58–60）深处的首领莱斯·霜语和黑暗院长加丁。注意需要有骷髅钥匙才能打开副本入口外的门（盗贼可以撬开），具体见钥匙列表说明。	10	前夕
斯坦索姆	击败斯坦索姆（位于东瘟疫之地东北角，建议等级58–60）两个区的最后首领巴纳扎尔和瑞文戴尔男爵。斯坦索姆分为两个区域，正门进去往西可以到达血色十字军占据的教堂，往东可以到达后门区域。进入巴纳扎尔所在的教堂需要有来自血色修道院的血色十字军钥匙（盗贼可以撬开门），要到达瑞文戴尔男爵需要将后门区域守卫三座塔的小首领击败，消灭塔内的小怪。	10	前夕
厄运之槌的国王	打败厄运之槌（位于菲拉斯中部，建议等级58–60）的三个区的最终首领：西区的伊莫塔尔、东区的奥兹恩、北区的戈多克大王。进入西区中某些区域和北区需要有在东区取得的月牙钥匙，具体见钥匙列表说明。	10	前夕
黑石塔下层	击败黑石塔下层（位于黑石山，建议等级58–60）的最后首领维姆萨拉克。完成过维姆萨拉克掉落的“达基萨斯将军的命令”（联盟）开始的任务、“麦克斯韦尔的任务”（联盟）/“高图斯的命令”（部落）、“晋升印章“（双方）可以追溯。	10	现在
黑石塔上层	击败黑石塔上层（位于黑石山，建议等级58–60）的最后首领达基萨斯将军。完成过与之相关的任务“达基萨斯将军之死”（联盟）、黑龙公主系列任务的“龙火护符”（联盟）/“黑龙勇士之血”（部落），或者是T0.5任务线的“最后的奖赏”（需要达基萨斯将军掉落的本职业的D1胸甲）都算。要进入黑石塔上层需要有人用晋升印章开门，印章的取得方法是：进入黑石塔下层不远有个斜坡，可以上到一个平台上跟藏在那里的维埃兰谈话就可以接到任务“晋升印章”，需要副本中随机掉落的原始晋升印章和副本中三个首领掉落的宝石，之后还需要按说明到尘泥沼泽找到一条龙才能在战斗中铸造完成。	10	现在
灭团之星	在15秒内杀死50只群居雏龙。在副本黑石塔上层的龙蛋室碰到龙卵孵出，注意进入黑石塔上层需要有人用晋升印章开门，之后还需要三个人来激活第一个首领，将其打败门才会打开。要完成这项成就需要一次打破很多龙卵然后快速AoE掉。这个成就根据《魔兽世界》的一个经典视频而设计，某玩家在大家商量离谱的战术时突然高叫“Leeeeeeeeeeeeroy!”冲入黑石塔上层的龙蛋室打破了所有的蛋，导致灭团。虽然很明显是设计好的表演，但他说的这句话仍然成为在很长时间内被频繁引用的经典流行语。奖励：头衔“火车王（Jenkins）”	10	前夕
祖尔格拉布	击败祖尔格拉布（位于荆棘谷东北部，60级20人团队副本）最后首领哈卡。 完成过哈卡掉落的“哈卡之心”开始的任务可以追溯。	10	现在
安其拉废墟	击败安其拉废墟（位于希利苏斯南面，60级20人团队副本）的最后首领无疤者奥斯里安。 完成过它掉落的“无疤者奥斯里安的头颅”开始的任务可以追溯。	10	现在
奥妮克希亚的巢穴	击败奥妮克希亚的巢穴（位于尘泥沼泽南部，60级40人快速团队副本）的首领奥妮克希亚。保留有黑龙公主掉落的装备或者包包、完成过安其拉节杖系列任务中收集龙语傻瓜教程的“唯一的方案”（共有）、上交过奥妮克希亚的头颅、完成过猎人史诗武器任务“合适的弓弦”（共有）、战士和圣骑士的史诗武器任务“铸造奎尔塞拉”（共有）都可以追溯。前夕更新后进入奥妮克希亚的巢穴已经不需要龙火护符。	10	现在
熔火之心	击败熔火之心（位于黑石山下层，60级的40人团队副本）最后首领拉格纳罗斯。保留有拉格纳罗斯掉落的装备、完成过安其拉节杖系列任务中收集龙语傻瓜教程的“唯一的方案”（共有）或者是完成雷霆之怒，逐风者的祝福之剑任务线都可以追溯。没打过熔火之心的朋友要注意：要进入熔火之心，首先要在黑石山下层找到洛索斯·天痕，接到任务“熔火之心的传送门”，进入黑石深渊深处在熔火之心的入口外取得熔火碎片，完成任务后就可以跟洛索斯谈话传送进入熔火之心，或者跳进他旁边的窗口。而要想见到拉格纳罗斯，首先需要替艾萨拉东南角的水元素安海达克西斯公爵完成一系列任务，后面步骤需要与海达希亚水元素声望达到尊敬才能接到，然后才能取得水之精萃，用来熄灭熔火之心第2–8号首领所在处的火焰，水之精萃是一次性的，不过可以从安海达克西斯公爵处取得新的。与海达希亚水元素达到崇敬可以取得永久性的永恒精萃（1小时冷却时间）。只有熄灭所有7处火焰才能令管理者埃克索图斯出现，击败他才能令拉格纳罗斯刷新。	10	现在
黑翼之巢	击败黑翼之巢（位于黑石山上层，60级的40人团队副本）最后首领奈法利安。保留有奈法利安掉落的装备、上交过奈法利安的头颅或是完成过安其拉节杖系列任务中的“奈法里奥斯的腐蚀”（共有）都可以追溯。没打过黑翼之巢的朋友要注意，需要在副本外杀死裂盾军需官取得“黑手的命令”开始任务，杀死黑石塔上层的最后首领达基萨斯将军，使用它身后的水晶球才能取得进入黑翼之巢的资格。不过目前版本中即使没有完成任务也可以被术士召唤进入副本。	10	现在
安其拉神殿	击败安其拉（位于希利苏斯南面，60级40人团队副本）最后首领克苏恩。拥有克苏恩掉落的装备、上交过克苏恩之眼、取得克苏恩掉落的部件而完成T2.5套装胸甲任务、完成“埃提耶什，守护者的传说之杖”都可以追溯。	10	现在

3.燃烧的远征

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
地狱火城墙	击败地狱火城墙（位于地狱火半岛中央的地狱火堡垒，建议等级60–62）深处的首领无疤者奥摩尔。完成过相关任务“攻陷城墙”（双方各有一个版本）可以追溯。	10	现在
英雄模式：地狱火城墙	击败英雄模式下地狱火城墙深处的首领无疤者奥摩尔、纳杉和瓦兹德。进入英雄模式地狱火城墙需要有焰铸钥匙，与荣耀堡（联盟）/萨尔玛（部落）声望达到尊敬后在各自城堡的军需官处购买。完成英雄模式地下城也可以同时完成普通模式成就。	10	前夕
鲜血熔炉	击败鲜血熔炉（位于地狱火半岛中央的地狱火堡垒，建议等级61–63）最后首领击碎者克里丹。	10	前夕
英雄模式：鲜血熔炉	击败英雄模式下鲜血熔炉的最后首领击碎者克里丹。进入英雄模式鲜血熔炉需要有焰铸钥匙。	10	前夕
破碎大厅	击败破碎大厅最后首领（位于地狱火半岛中央的地狱火堡垒，建议等级70）酋长卡加斯·刃拳。完成过相关任务“扭转战局”（联盟）/“酋长的意志”（部落）、“堡垒中的囚徒”（双方各有一个版本，在英雄模式下第一个首领房间外的NPC处取得）、“纳鲁的试炼：仁慈”（共有，只能在英雄模式下完成）都可以追溯。副本外的铁栅需要破碎大厅钥匙或者撬锁技能350的盗贼打开，钥匙通过黑暗神殿外铁匠戈伦克掉落“原始钥匙模具”开始的任务线取得。	10	现在
英雄模式：破碎大厅	击败英雄难度下破碎大厅的最后首领酋长卡加斯·刃拳。完成过相关任务“堡垒中的囚徒”（双方各有一个版本，在英雄模式下第一个首领房间外的NPC处取得）、“纳鲁的试炼：仁慈”（共有，只能在英雄模式下完成）都可以追溯。进入英雄模式破碎大厅需要有焰铸钥匙。	10	现在
奴隶围栏	击败奴隶围栏（位于赞加沼泽中部湖底的盘牙水库，建议等级62–64）的最后首领夸格米拉。	10	前夕
英雄模式：奴隶围栏	击败英雄模式下奴隶围栏的最后首领夸格米拉。进入英雄模式的奴隶围栏需要有水库钥匙，跟塞纳里奥远征队声望达到尊敬可以在塞纳里奥庇护所购买。	10	前夕
幽暗沼泽	击败幽暗沼泽（位于赞加沼泽中部湖底的盘牙水库，建议等级63–65）最后首领黑色阔步者。完成过相关任务“黑色阔步者”（共有）可以追溯。	10	现在
英雄模式：幽暗沼泽	击败英雄模式下幽暗沼泽最后首领黑色阔步者。进入英雄模式的幽暗沼泽需要有水库钥匙。	10	前夕
蒸汽地窟	击败蒸汽地窟（位于赞加沼泽中部湖底的盘牙水库，建议等级70）最后首领督军卡利瑟里斯。完成过相关任务“督军的末日”（共有）、“纳鲁的试炼：力量”（共有，必须在英雄模式下完成）可以追溯。	10	现在
英雄模式：蒸汽地窟	击败英雄模式下蒸汽地窟最后首领督军卡利瑟里斯。完成过相关任务“纳鲁的试炼：力量”（共有，必须在英雄模式下完成）可以追溯。进入英雄模式的蒸汽地窟需要有水库钥匙。	10	现在
法力陵墓	击败法力陵墓（位于泰罗卡森林南面的奥金顿，北边的入口，建议等级64–66）最后首领节点亲王沙法尔。完成过相关任务“扫除竞争者”（共有）可以追溯。	10	现在
英雄模式：法力陵墓	击败英雄模式下法力陵墓最后首领节点亲王沙法尔。进入英雄模式法力陵墓需要有奥金尼钥匙，跟贫民窟声望达到尊敬可在沙塔斯城的贫民窟军需官纳克杜处购买。	10	前夕
奥金尼地穴	击败奥金尼地穴（位于泰罗卡森林南面的奥金顿，西边的入口，建议等级65–67）最后首领大主教玛拉达尔。完成过相关任务“一切都会变好的”（共有）和“奥金顿……”（部落）可以追溯。	10	现在
英雄模式：奥金尼地穴	击败英雄模式下奥金尼地穴最后首领大主教玛拉达尔。进入英雄模式奥金尼地穴需要有奥金尼钥匙。	10	前夕
塞泰克大厅	击败塞泰克大厅（位于泰罗卡森林南面的奥金顿，东边的入口，建议等级67–69）最后首领利爪之王艾吉斯。完成过相关任务“泰罗克的传说”（共有）可以追溯。	10	现在
英雄模式：塞泰克大厅	击败英雄模式下塞泰克大厅最后首领利爪之王艾吉斯。进入英雄模式塞泰克大厅需要有奥金尼钥匙。	10	前夕
暗影迷宫	击败暗影迷宫（位于泰罗卡森林南面的奥金顿，南边的入口，建议等级70）最后首领摩摩尔。完成过相关任务“深入迷宫”（共有）、“纳鲁的试炼：力量”（共有，必须在英雄模式下完成）可以追溯。副本外的门需要暗影迷宫钥匙打开，钥匙来自塞泰克大厅最深处首领所在房间的利爪之王的箱子。	10	现在
英雄模式：暗影迷宫	击败英雄模式下暗影迷宫最后首领摩摩尔。完成过相关任务“纳鲁的试炼：力量”（共有，必须在英雄模式下完成）可以追溯。进入英雄模式暗影迷宫需要有奥金尼钥匙。	10	现在
生态船	击败生态船（位于虚空风暴东部风暴要塞，需要飞行才能到达，建议等级70）最后首领迁跃扭木。完成过相关任务“如何杀入禁魔监狱”（共有）可以追溯。	10	现在
英雄模式：生态船	击败英雄模式下生态船最后首领迁跃扭木。进入英雄模式生态船需要有星船钥匙，与沙塔尔声望达到尊敬后可在沙塔斯城的军需官奥玛多尔处购买。	10	前夕
能源舰	击败能源舰（位于虚空风暴东部风暴要塞，需要飞行才能到达，建议等级70）最后首领计算者帕萨雷恩。完成过相关任务“如何杀入禁魔监狱”（共有）可以追溯。	10	现在
英雄模式：能源舰	击败英雄模式下能源舰最后首领计算者帕萨雷恩。进入英雄模式能源舰需要有星船钥匙。	10	前夕
禁魔监狱	击败禁魔监狱（位于虚空风暴东部风暴要塞，需要飞行才能到达，建议等级70）最后首领预言者斯克瑞斯。完成过相关任务“末日的预言者”（共有）、“纳鲁的试炼：坚韧”（共有，必须在英雄模式下完成）可以追溯。副本入口外的门需要禁魔监狱钥匙才能打开（盗贼可以撬开），钥匙是通过在虚空风暴完成一系列任务后取得的，开始于52区的虚空猎手卡尔伊提供的“星界强盗奈萨德”。	10	现在
英雄模式：禁魔监狱	击败英雄模式下禁魔监狱最后首领预言者斯克瑞斯。完成过相关任务“纳鲁的试炼：坚韧”（共有，必须在英雄模式下完成）可以追溯。进入英雄模式禁魔监狱需要有星船钥匙。	10	现在
逃离敦霍尔德	击败旧希尔斯布莱德丘陵（位于塔纳利斯东部的时光之穴内，建议等级66–68）最后首领时空猎手。完成过相关任务“逃离敦霍尔德”（共有）可以追溯。没打过这个副本的朋友需要注意，首先要在时光之穴完成任务“时光之穴”，花将近10分钟跟着导游游览洞穴，然后才能接到任务“往日的希尔斯布莱德”，这样才能进入副本。	10	现在
英雄模式：逃离敦霍尔德	击败英雄模式下旧希尔斯布莱德丘陵最后首领时空猎手。要进入英雄模式的旧希尔斯布莱德丘陵需要有时光之钥，跟时光守护者声望达到尊敬后在时光之穴内艾鲁尔米处购买。	10	前夕
开启黑暗之门	击败黑色沼泽（位于塔纳利斯东部的时光之穴内，建议等级70）最后首领埃欧努斯。完成过相关任务“开启黑暗之门”（共有）、卡拉赞钥匙任务线中的“麦迪文的触摸”（共有）可以追溯。注意要想进入黑色沼泽，首先需要完成任务“逃离敦霍尔德”接到下一步任务“黑色沼泽”。	10	现在

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
英雄模式：开启黑暗之门	击败英雄模式下黑色沼泽最后首领埃欧努斯。要进入英雄模式的黑色沼泽需要有时光之钥。	10	前夕
魔导师平台	击败魔导师平台（位于奎尔丹纳斯岛东北角，建议等级70）最后首领凯尔萨斯·逐日者。完成过相关任务“大难不死”（共有）可以追溯。	10	现在
英雄模式：魔导师平台	击败英雄模式下魔导师平台最后首领凯尔萨斯·逐日者。要进入英雄模式的魔导师平台，首先需要完成岛上接到的“魔导师平台”开始的系列任务，打通普通模式。	10	前夕
卡拉赞	击败卡拉赞（位于逆风小径南部，70级10人团队副本）最后首领玛克扎尔王子。完成过卡拉赞钥匙系列任务线中的“恶魔的气息”（共有）可以追溯。目前版本进入卡拉赞已经不再需要钥匙，但副本入口外的铁栅仍需要有人用麦迪文的钥匙打开，钥匙通过很长的任务线取得，第一步是完成副本外大法师奥图鲁斯提供的两个任务“奥术扰动”（共有）和“幽灵的活动”（共有）。	10	现在
祖阿曼	击败祖阿曼（位于幽魂之地东南部，70级10人团队副本）最后首领祖尔金。完成过祖尔金掉落的祖尔金之血开始的任务“督军之血”（共有）可以追溯。	10	现在
格鲁尔的巢穴	击败格鲁尔的巢穴（位于刀锋山北部，70级25人快速团队副本）最后首领屠龙者格鲁尔。保留有格鲁尔掉落的装备、格鲁尔掉落的部件换成的T4裤子、完成过原来盘牙神殿入门任务“卡达什圣杖”（共有）都可以追溯。	10	现在
玛瑟里顿的巢穴	击败玛瑟里顿的巢穴（位于地狱火半岛中央的地狱火堡垒底层，70级25人快速团队副本）首领玛瑟里顿。保留有玛瑟里顿掉落的装备、玛瑟里顿掉落的部件换成的T4衣服、上交过玛瑟里顿的头颅、完成过“纳鲁的试炼：玛瑟里顿”（共有）都算。	10	现在
毒蛇神殿	击败毒蛇神殿（位于赞加沼泽中部湖底的盘牙水库，70级25人团队副本）最后首领瓦丝琪。保留有瓦丝琪掉落的装备、瓦丝琪掉落的部件换得的T5头盔、完成了原本海加尔山的入门任务“永恒水瓶”（共有）或只是拥有瓦丝琪的水瓶残余也都可以追溯。目前版本已经不需要先杀死副本内的其他首领，可以直接去杀瓦丝琪。	10	现在
风暴要塞	击败风暴神殿（位于虚空风暴东部风暴要塞，需要飞行才能到达，70级25人团队副本）最后首领凯尔萨斯·逐日者。保留有凯尔萨斯掉落的装备、凯尔萨斯掉落的部件换得的T5衣服、完成过凯尔萨斯掉落的“翠绿的魔珠”开始的任务“凯尔萨斯和翠绿的魔珠”（共有）、完成了原本海加尔山的入门任务“永恒水瓶”（共有）、还有拥有凯尔萨斯最稀有的掉落物凤凰坐骑也都可以追溯。	10	现在
海加尔山之战	击败海加尔峰（位于塔纳利斯东部的时光之穴内，70级25人团队副本）最后首领阿克蒙德。保留有阿克蒙德掉落的装备、阿克蒙德掉落的部件换得的T6头盔都可以追溯。	10	现在
黑暗神殿	击败黑暗神殿（位于影月谷东部，70级25人团队副本）最后首领伊利丹·怒风。保留有伊利丹掉落的装备、伊利丹掉落的部件换得的T6衣服、完成黑暗神殿入门任务线的后续任务“背叛者之死”（共有）都可以追溯。	10	现在
太阳之井高地	击败太阳之井高地的最后首领基尔加丹。拥有基尔加丹掉落的装备可以追溯。	10	现在

4.巫妖王之怒地下城

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
乌特加德城堡（Utgarde Keep）	击败乌特加德城堡的首领：凯雷塞斯王子、建筑师斯卡瓦尔德、控制者达尔隆、掠夺者因格瓦尔。	10	资料片
魔枢（The Nexus）	击败魔枢的首领：大魔导师泰蕾丝塔、阿诺玛鲁斯、塑树者奥莫洛克、克莉斯塔萨。	10	资料片
艾卓-尼鲁布（Azjol-Nerub）	击败艾卓-尼鲁布的首领：看门者克里克希尔、哈多诺克斯、阿努巴拉克。	10	资料片
安卡雷：古代王国（Ahn'kahet：The Old Kingdom）	击败安卡雷：古代王国的首领：塔达拉姆王子、纳多克斯长老、耶戈达·觅影者、传令官沃拉兹。	10	资料片
达克萨隆要塞（Drak'Tharon Keep）	击败达克萨隆要塞的首领：托尔戈、召唤者诺沃斯、暴龙之王爵德、先知萨隆亚。	10	资料片
紫罗兰监狱（The Violet Hold）	击败紫罗兰监狱的最后首领塞安妮苟萨。	10	资料片
古达克（Gundrak）	击败古达克的首领：斯拉德兰、莫拉比、达卡莱巨像、迦尔达拉。	10	资料片
岩石大厅（Halls of Stone）	完成岩石大厅的首领战：悲伤魔女、远古法庭、克莱斯塔卢斯、塑铁者斯约尼尔。	10	资料片
闪电大厅（Halls of Lightning）	击败闪电大厅的首领：比亚格里将军、艾欧纳尔、沃尔坎、洛肯。	10	资料片
魔环（The Oculus）	击败魔环的首领：审讯者达库斯、法师领主伊洛姆、瓦尔洛斯·云击、魔网守护者埃雷苟斯。	10	资料片
乌特加德之巅（Utgarde Pinnacle）	击败乌特加德之巅的首领：残忍的斯卡迪、席瓦拉·索格蕾、戈托克·苍蹄、伊米隆国王。	10	资料片
净化斯坦索姆（The Culling of Stratholme）	击败时光之穴：斯坦索姆的首领：肉钩、时光领主埃博克、塑血者沙尔拉姆、玛尔加尼斯。	10	资料片

5.巫妖王之怒英雄模式地下城

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
英雄模式：乌特加德城堡（Heroic：Utgarde Keep）	在英雄模式下击败乌特加德城堡的首领们。需要杀死的首领与普通模式相同，下同。	10	资料片
英雄模式：魔枢（Heroic：The Nexus）	在英雄模式下击败魔枢的首领们。	10	资料片
英雄模式：艾卓-尼鲁布（Heroic：Azjol-Nerub）	在英雄模式下击败艾卓-尼鲁布的首领们。	10	资料片
英雄模式：安卡雷：古代王国（Heroic：Ahn'kahet：The Old Kingdom）	在英雄模式下击败安卡雷：古代王国的首领们。	10	资料片

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
英雄模式：达克萨隆要塞（Heroic：Drak'Tharon Keep）	在英雄模式下击败达克萨隆要塞的首领们。	10	资料片
英雄模式：紫罗兰监狱（Heroic：The Violet Hold）	在英雄模式下击败紫罗兰监狱的最后首领塞安妮苟萨。	10	资料片
英雄模式：古达克（Heroic：Gundrak）	在英雄模式下击败古达克的首领们。	10	资料片
英雄模式：岩石大厅（Heroic：Halls of Stone）	在英雄模式下击败岩石大厅的首领们。	10	资料片
英雄模式：闪电大厅（Heroic：Halls of Lightning）	在英雄模式下击败闪电大厅的首领们。	10	资料片
英雄模式：魔环（Heroic：The Oculus）	在英雄模式下击败魔环的首领们。	10	资料片
英雄模式：乌特加德之巅（Heroic：Utgarde Pinnacle）	在英雄模式下击败乌特加德之巅的首领们。	10	资料片
英雄模式：净化斯坦索姆（Heroic：The Culling of Stratholme）	在英雄模式下击败时光之穴：斯坦索姆的首领们。	10	资料片
加些冰块（On The Rocks）	在不击碎任何冰霜墓穴的情况下击败乌特加德城堡的凯雷塞斯王子（英雄难度）。	10	资料片
分裂人格（Split Personality）	在魔枢的大魔导师泰蕾丝塔每次分身之后，相隔5秒之内击杀她的所有分身，然后击败她（英雄难度）。	10	资料片
混沌理论（Chaos Theory）	在不摧毁任何混乱裂隙的情况下击败魔枢的阿诺玛鲁斯（英雄难度）。	10	资料片
极度冰寒（Intense Cold）	在极度冰寒效果不叠加到两层以上的情况下，击败魔枢的克莉斯塔萨（英雄难度）。	10	资料片
看着他死（Watch Him Die）	在看守者加什拉、看守者纳尔伊和看守者希尔希克仍然存活的情况下，击败艾卓–尼鲁布的看门者克里克希尔（英雄难度）。	10	资料片
速战速决！（Gotta Go!）	在2分钟内击败艾卓–尼鲁布的阿努巴拉克（英雄难度）。	10	资料片
哈多诺克斯的闭门羹（Hadronox Denied）	在艾卓–尼鲁布的哈多诺克斯用蛛网封住顶部入口、阻止更多怪物进入之前将其击败（英雄难度）。	10	资料片
聚会结束（The Party's Over）	以少于5人的阵容击败安卡雷的塔达拉姆王子（英雄难度）。	10	资料片
沃拉兹的快速死亡（Volazj's Quick Demise）	在2分钟内杀死安卡雷的传令官沃拉兹（英雄难度）。	10	资料片
把蘑菇拿走！（Lay Off The 'Shrooms）	在英雄模式下击败安卡雷的埃曼尼塔，必须在不获得高能蘑菇效果的状态下，在6分钟内击败它。	10	资料片
尊敬长者（Respect Your Elders）	在不杀死任何安卡哈守护者的情况下，击败安卡雷的纳多克斯长老（英雄难度）。	10	资料片
志愿工作（Volunteer Work）	在不杀死任何暮光志愿者的情况下，击败安卡雷的耶戈达·觅影者（英雄难度）。	10	资料片
难以下咽（Consumption Junction）	在吞噬效果叠加到10层之前，击败达克萨隆要塞的托尔戈（英雄难度）。	10	资料片
跟爵德说再见（Better Off Dred）	在达克萨隆要塞中挑战暴龙之王爵德，并且在战斗中杀死6只达卡莱裂肠者或达卡莱镰爪龙（英雄难度）。	10	资料片
哦，诺沃斯！（Oh Novos!）	在没有任何亡灵从阶梯下到地面的情况下击败达克萨隆要塞的召唤者诺沃斯（英雄难度）。	10	资料片
毫无防备（Defenseless）	在紫罗兰监狱中，不使用防御控制水晶，保持监狱封印完整度100%，并击败塞安妮苟萨（英雄难度）	10	资料片
一级戒备！（Lockdown!）	在紫罗兰监狱中，击败谢沃兹、拉文索尔、艾库隆、湮灭者祖拉玛特、埃雷克姆和摩拉格（英雄难度）。	10	资料片
脱水（Dehydration）	在没有任何艾库隆水球跟它合并的情况下，击败紫罗兰监狱的艾库隆（英雄难度）。	10	资料片
虚空之舞（A Void Dance）	在不消灭任何虚空斥候的情况下，击败紫罗兰监狱中的湮灭者祖拉玛特。	10	资料片
什么味道？（What the Eck?）	在受到野性残渣效果影响的状态下，击败古达克的迦尔达拉（英雄难度）。	10	资料片
有爱共享（Share The Love）	在5名队员都被穿刺过的情况下，击败古达克的迦尔达拉（英雄难度）。	10	资料片
干掉莫拉比（Less-rabi）	在保证古达克的莫拉比没有一次成功变身为猛犸象的情况下击败他（英雄难度）。	10	资料片
蛇。为什么是蛇？（Snakes. Why'd It Have To Be Snakes?）	在不被蛇缠住的情况下击败古达克的斯拉德兰（英雄难度）。	10	资料片
无尽悲伤（Good Grief）	在1分钟内击败岩石大厅的悲伤圣女（英雄难度）。	10	资料片
清扫淤泥（Abuse the Ooze）	在杀死5只畸形的淤泥怪的情况下，击败岩石大厅的塑铁者斯约尼尔（英雄难度）。	10	资料片
毫发无伤的布莱恩（Brann Spankin' New）	在岩石大厅的远古法庭事件中获胜，并且保证布莱恩·铜须不受到任何伤害（英雄难度）。	10	资料片
粉碎的抵抗（Shatter Resistant）	击败闪电大厅的沃尔坎，并且不能让他击碎4个以上的脆弱的魔像（英雄难度）。	10	资料片
雷击（Lightning Struck）	在闪电大厅的比亚格里将军携带临时电荷的状态下将其击败（英雄难度）。	10	资料片
适时死亡（Timely Death）	在2分钟内击败闪电大厅的洛肯（英雄难度）。	10	资料片
僵尸围城！（Zombiefest!）	在英雄难度的净化斯坦索姆战役中，1分钟内杀死100个复活的僵尸。 僵尸血很少刷新很快，但是局部的数量不多，关键在于要集中100个僵尸。	10	资料片
净化时间（The Culling of Time）	在净化斯坦索姆事件中击败永恒腐蚀者（英雄难度）。 要挑战这个额外的首领，必须在事件开始25分钟内到达地下城最深处。	10	资料片

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
天灾巨人（The Incredible Hulk）	在乌特加德之巅，强迫席瓦拉·索格蕾杀死一个天灾巨人（英雄难度）。	10	资料片
我们都爱斯卡迪（Lodi Dodi We Loves the Skadi）	在通道事件触发后的3分钟内击败乌特加德之巅的残忍的斯卡迪（英雄难度）。	10	资料片
短命斯卡迪（My Girl Loves to Skadi All the Time）	在格拉乌弗飞过一次的周期中将其射死，然后击败乌特加德之巅的残忍的斯卡迪（英雄难度）。	10	资料片
弑君者（King's Bane）	在队伍中无人触发灾祸效果的情况下，击败乌特加德之巅的伊米隆国王（英雄难度）。	10	资料片
分秒必争（Make It Count）	在杀死第一个首领审讯者达库斯之后的20分钟内，击败魔环中的最后首领魔网守护者埃雷苟斯（英雄难度）。	10	资料片
资深龙骑兵（Experienced Drake Rider）	在三次魔环的战斗中，分别骑乘翡翠幼龙、琥珀幼龙和红玉幼龙击败魔网守护者埃雷苟斯（英雄难度）。该首领战需要骑龙进行，翡翠幼龙是治疗型的，琥珀幼龙是攻击型的，红玉幼龙是坦克型的。	10	资料片
红玉虚空（Ruby Void）	在你的小队中无人使用红玉幼龙的情况下，击败魔环中的魔网守护者埃雷苟斯（英雄难度）。	10	资料片
翡翠虚空（Emerald Void）	在你的小队中无人使用翡翠幼龙的情况下，击败魔环中的魔网守护者埃雷苟斯（英雄难度）。	10	资料片
琥珀虚空（Amber Void）	在你的小队中无人使用琥珀幼龙的情况下，击败魔环中的魔网守护者埃雷苟斯（英雄难度）。	10	资料片

6.巫妖王之怒团队副本

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
击败黑龙军团（Besting the Black Dragonflight）	在普通难度的黑曜石圣殿中击败黑岩守护者萨塔里奥。	10	资料片
少即是多（Less Is More）	在普通难度的黑曜石圣殿中，以少于9人的阵容击败黑岩守护者萨塔里奥以及三头暮光幼龙。	10	资料片
小心火山（Gonna Go When the Volcano Blows）	在普通难度的黑曜石圣殿中，击败黑岩守护者萨塔里奥，战斗中不能被熔岩打击击中。	10	资料片
暮光帮凶（Twilight Assist ）	在普通难度的黑曜石圣殿中，在至少一头暮光幼龙存活的情况下开始战斗并击败黑岩守护者萨塔里奥。	10	资料片
暮光二重奏（Twilight Duo）	在普通难度的黑曜石圣殿中，在至少两头暮光幼龙存活的情况下开始战斗并击败黑岩守护者萨塔里奥。	10	资料片
暮光领域（The Twilight Zone）	在普通难度的黑曜石圣殿中，在全部三头暮光幼龙存活的情况下开始战斗并击败黑岩守护者萨塔里奥。奖励：头衔“夜幕的（Of the Nightfall）”	10	资料片
蜘蛛区（The Arachnid Quarter）	击败普通难度下纳克萨玛斯蜘蛛区的所有首领。	10	资料片
构造区（The Construct Quarter）	击败普通难度下纳克萨玛斯构造区的所有首领。	10	资料片
瘟疫区（The Plague Quarter）	击败普通难度下纳克萨玛斯瘟疫区的所有首领。	10	资料片
军事区（The Military Quarter）	击败普通难度下纳克萨玛斯军事区的所有首领。	10	资料片
萨菲隆之死（Sapphiron's Demise）	在普通难度下击败纳克萨玛斯的萨菲隆。	10	资料片
击败克尔苏加德（Kel'Thuzad's Defeat）	在普通难度下击败纳克萨玛斯的克尔苏加德。	10	资料片
纳克萨玛斯的陨落（The Fall of Naxxramas）	完成上面6项成就，击败普通难度下纳克萨玛斯的所有首领。	25	资料片
少数精锐 （The Dedicated Few）	击败普通难度下纳克萨玛斯的所有首领，这些战斗都必须在副本内只有不到9人的情况下进行。	25	资料片
蜘蛛克星（Arachnophobia）	在普通难度下的纳克萨玛斯中，在杀死蜘蛛区第一个首领阿努布雷坎之后的20分钟内杀死该区最后一个首领迈克斯纳。	10	资料片
帕奇维克陪你玩（Make Quick Werk Of Him）	在3分钟内杀死纳克萨玛斯的帕奇维克（普通难度）。	10	资料片
安全舞蹈（The Safety Dance）	在团队中无一人死亡的情况下，击败纳克萨玛斯的肮脏的希尔盖（普通难度）。	10	资料片
歇斯底里（Momma Said Knock You Out）	在不驱散狂乱状态的情况下，击败纳克萨玛斯的黑女巫法琳娜（普通难度）。	10	资料片
电击！（Shocking!）	在无人触发正负极接触放电的情况下，击败纳克萨玛斯的塔迪乌斯（普通难度）。	10	资料片
做减法（Subtraction）	以少于9人的阵容击败纳克萨玛斯的塔迪乌斯（普通难度）。	10	资料片
孢子保护主义者（Spore Loser）	在不杀死任何孢子的情况下，击败纳克萨玛斯的洛欧塞布（普通难度）。	10	资料片
同生共死（And They Would All Go Down Together）	击败纳克萨玛斯的天启四骑士，确保他们的死亡时间之差前后总共不超过15秒（普通难度）。	10	资料片
百点俱乐部（The Hundred Club）	在团队中的所有成员冰霜抗性都不超过100点的情况下，击败纳克萨玛斯的萨菲隆（普通难度）。	10	资料片
远远不够（Just Can't Get Enough）	在克尔苏加德的大厅中杀死至少18个憎恶的情况下，击败纳克萨玛斯的克尔苏加德（普通难度）。	10	资料片
不朽者（The Undying）	在一个团队副本周期内，击败普通难度下的纳克萨玛斯中的所有首领，并且在全部首领战中无一人死亡。奖励：头衔“不朽者（The Undying）”	10	资料片
织法者的陨落（The Spellweaver's Downfall）	在普通难度的永恒之眼中击败玛里苟斯。	10	资料片
龙口拔牙（A Poke In The Eye）	在普通难度的永恒之眼中，以少于9人的阵容击败玛里苟斯。	10	资料片

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
你并非永恒（You Don't Have An Eternity）	在普通难度的永恒之眼中，在5分钟内击败玛里苟斯。	10	资料片
断子绝孙（Denyin' the Scion）	当你乘坐悬浮之碟时，亲手击杀一名永恒子嗣（普通难度）。	10	资料片

7.巫妖王之怒英雄模式团队副本

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
英雄模式：击败黑龙军团（Heroic：Besting the Black Dragonflight）	在英雄难度的黑曜石圣殿中击败黑岩守护者萨塔里奥。	25	资料片
英雄模式：少即是多（Heroic：Less Is More）	在英雄难度的黑曜石圣殿中，以少于21人的阵容击败黑岩守护者萨塔里奥以及三头暮光幼龙。	10	资料片
英雄模式：小心火山（Heroic：Gonna Go When the Volcano Blows）	在英雄难度的黑曜石圣殿中击败黑岩守护者萨塔里奥，战斗中不能被熔岩打击击中。	10	资料片
英雄模式：暮光帮凶（Heroic：Twilight Assist）	在英雄难度下的黑曜石圣殿中，在至少一条暮光幼龙存活的情况下开始战斗并击败黑岩守护者萨塔里奥。	10	资料片
英雄模式：暮光二重奏（Heroic：Twilight Duo）	在英雄难度下的黑曜石圣殿中，在至少两条暮光幼龙存活的情况下开始战斗并击败黑岩守护者萨塔里奥。	10	资料片
英雄模式：暮光领域（Heroic：The Twilight Zone）	在英雄难度下的黑曜石圣殿中，在全部三条暮光幼龙存活的情况下开始战斗并击败黑岩守护者萨塔里奥。奖励：头衔“暮光征服者（Twilight Vanquisher）”	10	资料片
英雄模式：蜘蛛区（Heroic：The Arachnid Quarter）	击败英雄难度下纳克萨玛斯蜘蛛区的所有首领。	10	资料片
英雄模式：构造区（Heroic：The Construct Quarter）	击败英雄难度下纳克萨玛斯构造区的所有首领。	10	资料片
英雄模式：瘟疫区（Heroic：The Plague Quarter）	击败英雄难度下纳克萨玛斯瘟疫区的所有首领。	10	资料片
英雄模式：军事区（Heroic：The Military Quarter）	击败英雄难度下纳克萨玛斯军事区的所有首领。	10	资料片
英雄模式：萨菲隆之死（Heroic：Sapphiron's Demise）	在英雄难度下击败纳克萨玛斯的萨菲隆。	10	资料片
英雄模式：击败克尔苏加德（Heroic：Kel'Thuzad's Defeat）	在英雄难度下击败纳克萨玛斯的克尔苏加德。	10	资料片
英雄模式：纳克萨玛斯的陨落（Heroic：The Fall of Naxxramas）	完成上面6项成就，在英雄难度下击败纳克萨玛斯的所有首领。	50	资料片
英雄模式：少数精锐（Heroic：The Dedicated Few）	在英雄难度下击败纳克萨玛斯的所有首领，这些战斗都必须在副本内只有不到21人的情况下进行。	50	资料片
英雄模式：蜘蛛克星（Heroic：Arachnophobia）	在英雄难度下的纳克萨玛斯中，在杀死蜘蛛区第一个首领阿努布雷坎之后的20分钟内杀死该区最后一个首领迈克斯纳。	10	资料片
英雄模式：帕奇维克陪你玩（Heroic：Make Quick Werk Of Him）	在3分钟内杀死纳克萨玛斯的帕奇维克（英雄难度）。	10	资料片
英雄模式：安全舞蹈（Heroic：The Safety Dance）	在团队中无一人死亡的情况下，击败纳克萨玛斯的肮脏的希尔盖（英雄难度）。	10	资料片
英雄模式：歇斯底里（Heroic：Momma Said Knock You Out）	在不驱散狂乱状态的情况下，击败纳克萨玛斯的黑女巫法琳娜（英雄难度）。	10	资料片
英雄模式：电击！（Heroic：Shocking!）	在无人触发正负极接触放电的情况下，击败纳克萨玛斯的塔迪乌斯（英雄难度）。	10	资料片
英雄模式：做减法（Heroic：Subtraction）	以少于21人的阵容击败纳克萨玛斯的塔迪乌斯（英雄难度）。	10	资料片
英雄模式：孢子保护主义者（Heroic：Spore Loser）	在不杀死任何孢子的情况下，击败纳克萨玛斯的洛欧塞布（英雄难度）。	10	资料片
英雄模式：同生共死 （Heroic：And They Would All Go Down Together）	击败纳克萨玛斯的天启四骑士，确保他们的死亡时间之差前后总共不超过15秒（英雄难度）。	10	资料片
英雄模式：百点俱乐部（Heroic：The Hundred Club）	在团队中的所有成员冰霜抗性都不超过100点的情况下，击败纳克萨玛斯的萨菲隆（英雄难度）。	10	资料片
英雄模式：远远不够（Heroic：Just Can't Get Enough）	在克尔苏加德的大厅中杀死至少18个憎恶的情况下，击败纳克萨玛斯的克尔苏加德（英雄难度）。	10	资料片
永恒者（The Immortal）	在一个团队副本周期内，击败英雄难度下的纳克萨玛斯中的所有首领，并且在全部首领战中无一人死亡。奖励：头衔“永恒者（The Immortal）”	10	资料片
英雄模式：织法者的陨落（Heroic：The Spellweaver's Downfall）	在英雄难度的永恒之眼中击败玛里苟斯。	25	资料片
英雄模式：龙口拔牙（Heroic：A Poke In The Eye）	在英雄难度的永恒之眼中，以少于21人的阵容击败玛里苟斯。	10	资料片
英雄模式：你并非永恒（Heroic：You Don't Have An Eternity）	在英雄难度的永恒之眼中，在5分钟内击败玛里苟斯。	10	资料片
英雄模式：断子绝孙（Heroic：Denyin' the Scion）	当你乘坐悬浮之碟时，亲手击杀一名永恒子嗣（英雄难度）。	10	资料片

六、专业

1.综合

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
中级专业水准	一种专业达到中级水准。	10	现在
专家级专业水准	一种专业达到专家级水准。	10	现在
高级专业水准	一种专业达到高级水准。	10	现在
大师级专业水准	一种专业达到大师级水准。	10	现在
宗师级专业水准	一种专业达到宗师级水准。	10	资料片
全天不休（Working Day and Night）	两种专业达到宗师级水准。	10	资料片
自力更生（Skills to Pay the Bills）	钓鱼、急救和烹饪技能都达到宗师级水准。	10	资料片

2.烹饪

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
中级烹饪（Journeyman Cook）	成为一名中级厨师。	10	现在
高级厨师（Expert Cook）	成为一名高级厨师。	10	现在
烹饪专家（Master Cook）	成为一名专家级厨师。	10	现在
大师级厨师（Artisan Cook）	成为一名大师级厨师。	10	现在
宗师级厨师（Grand Master Cook）	成为一名宗师级厨师。	10	资料片
午餐女仆（Lunch Lady）	学会25个烹饪食谱。	10	现在
散点厨师（Short Order Cook）	学会50个烹饪食谱。	10	现在
二厨（Chef de Partie）	学习75个烹饪食谱。	10	现在
副厨师长（Sous Chef）	学习100个烹饪食谱。	10	现在
厨师长（Chef de Cuisine）	学习160个烹饪食谱。	10	资料片
香味弥漫（Kickin' It Up a Notch）	完成沙塔斯城贫民窟的巨石洛克（61.5，15.8）提供的全部4个烹饪日常任务：灵魂之汤、甜美的复仇、超级美味烧烤、魔法美味。接这些任务需要达到70级、烹饪技能275，其中两个需要飞行坐骑才能完成。这些任务不能追溯，得等成就系统开放了重新做。	10	前夕
蛋糕不是谎言（The Cake Is Not A Lie）	烘焙一块美味巧克力蛋糕。该成就在烹饪完成时计算，从其它途径取得蛋糕不算。	10	前夕
外域美食家（The Outland Gourmet）	烹饪下列外域美食。外域食物列表及食谱取得方法请见附9	10	前夕
拉姆瑟船长的特酿啤酒	酿造一瓶拉姆瑟船长的特酿啤酒。在沙塔斯城外湖边，完成老渔夫巴尔洛（38.7，12.7）提供的钓鱼日常任务，在奖励的钓鱼宝藏中有小几率可以开出这个配方（拾取后绑定），需要烹饪技能100来学习。	10	前夕
诺森德美食家（The Northrend Gourmet）	烹饪下列诺森德美食中的15种。诺森德食物列表及食谱取得方法请参考诺森德专业部分介绍。	10	资料片
诺森德美食家	烹饪下列诺森德美食中的30种。	10	资料片
诺森德美食家	烹饪下列诺森德美食中的45种。	10	资料片
日常食粮（Our Daily Bread）	完成所有的达拉然烹饪日常任务：魔法蘑菇肉片、魔术旅馆的集会、下水道炖肉、兰尼德的奶酪、荠菜热狗。任务提供：联盟：A Hero's Welcome旅店厨房—凯瑟琳·李（Katherine Lee，40.3，66.1附近）；部落：Sunreaver's Sanctuary—埃维罗·隆古巴（Awilo Lon'gomba，70.4，34.0）	10	资料片
达拉然烹饪奖牌（Dalaran Cooking Award）	获得一块达拉然烹饪奖牌。达拉然烹饪奖牌是完成达拉然烹饪日常任务的奖励，在任务奖励的小香料包中也有机会开出。	10	资料片
10块达拉然烹饪奖牌	获得10块达拉然烹饪奖牌。	10	资料片
25块达拉然烹饪奖牌	获得25块达拉然烹饪奖牌。	10	资料片
50块达拉然烹饪奖牌	获得50块达拉然烹饪奖牌。	10	资料片
100块达拉然烹饪奖牌	获得100块达拉然烹饪奖牌。	10	资料片
情绪丰富（Second That Emotion）	品尝下列所有"情绪"食品：坏掉的蚌肉、闹鬼的青鱼、上周的猛犸肉、美味蛋糕，只要吃这四种食物就可以。	10	资料片
小动物诱拐者（Critter Gitter）	使用小动物的零食（Critter Bites），在3分钟内诱使10只小动物成为你的临时宠物。小动物零食的食谱是在达拉然的Arille Azuregaze处用3块达拉然烹饪奖牌购买的。	10	资料片
不可能的晚餐（Dinner Impossible）	在下列战场中摆放大型筵席（Great Feast）：奥特兰克山谷、阿拉希盆地、战歌峡谷、风暴之眼和远古海滩。	10	资料片
向大厨致敬（Hail to the Chef）	完成下列烹饪成就：宗师级厨师、副厨师长、蛋糕不是谎言、拉姆瑟船长的特酿啤酒、香味弥漫、日常食粮、外域美食家、诺森德美食家、情绪丰富、小动物诱拐者、不可能的晚餐。奖励：头衔"大厨（Chef）"	10	资料片

2.钓鱼

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
中级钓鱼（Journeyman Fisherman）	成为一名中级渔夫。	10	现在
钓鱼专家（Expert Fisherman）	成为一名专家级渔夫。	10	现在
高级渔夫（Master Fisherman）	成为一名高级渔夫。	10	现在
大师级渔夫（Artisan Fisherman）	成为一名大师级渔夫。	10	现在
宗师级渔夫（Grand Master Fisherman）	成为一名宗师级渔夫。	10	资料片
25条鱼	钓到25条鱼。以前钓到的无法追溯，得等到成就系统加入后才开始计算。	10	前夕
50条鱼	钓到50条鱼。	10	前夕
100条鱼	钓到100条鱼。	10	前夕
250条鱼	钓到250条鱼。	10	前夕
500条鱼	钓到500条鱼。	10	前夕
1000条鱼	钓到1000条鱼。	10	前夕
鱼没有脚印（Fish Don't Leave Footprints）	学到“寻找渔点”技能。使用“饱经风霜的日记”学得，需要钓鱼技能100。日记可以在从任何水域钓到的箱子里开出，外域钓到的“可疑的箱子”几率较高。另外钓鱼日常任务奖励的钓鱼宝藏中也有机会开出。	10	现在
老侏儒与海（The Old Gnome and the Sea）	成功地从任意鱼群中钓上鱼来。	10	前夕
打捞者（The Scavenger）	在下列漂浮残骸中各钓到一样东西：蒸汽泵零件：分布在赞加沼泽；血帆船只残骸：荆棘谷格罗姆高营地以南的海岸；帆船残骸：灰谷、石爪山、湿地和希尔斯布莱德丘陵等地的湖里和海岸；浸水的残骸：荆棘谷、阿拉希高地、奥特兰克山脉、尘泥沼泽、凄凉之地等地的湖里和海岸；漂浮的残骸：塔纳利斯、菲拉斯、艾萨拉等地的湖里和海岸。以前艾泽拉斯的此类残骸都叫漂浮的残骸，前夕更新后改成按地区划分不同名称，不要依据旧的资料。	10	前夕
外域渔夫（Outland Angler）	在下列鱼群中各钓到1条鱼：魔尾鱼群：分布在赞加沼泽和泰罗卡森林；蓝鱼群：分布在纳格兰；泥鱼群：分布在纳格兰；金镖鱼群：分布在泰罗卡森林；高地杂鱼群：只分布在泰罗卡森林的高山湖泊，需要飞行才能到达，下竿需要405技能，不滑竿需要500；孢子鱼群：分布在赞加沼泽。	10	前夕
老渔夫巴尔洛	在沙塔斯城外湖边，完成老渔夫巴尔洛（38.7，12.7）提供的全部5种钓鱼日常任务：世界上最大的泥鱼、城中的鳄鱼、巨型淡水虾、魔血鲷鱼、黑鳞镖鲈。这些任务不能追溯，得等成就系统开放了重新做。	10	前夕
致命垂钓（Deadliest Catch）	在祖尔格拉布中钓起加兹兰卡。1.在祖尔格拉布豹子祭司和老虎祭司所在处之间有处通往湖边的斜坡，那里有个“帕格渔点”，那里破碎的渔具箱处可以接到任务“纳特的卷尺”；2.到尘泥沼泽东部一处小岛上交给纳特·帕格（58.5，60.0），就可以从他那里购买“臭泥鱼诱饵”；3.在祖尔格拉布中湖边多处地方的“混浊的水”（下竿需要330技能，不滑竿需要425）中可以掉到祖利安臭泥鱼，每个点一般2−3只，总共需要5只；4.然后再到帕格渔点，使用臭泥鱼诱饵，加兹兰卡就会出现。这样就会完成，不需要与之战斗；该成就无法追溯。	10	前夕
钓起鱼斯拉（The Lurker Above）	在毒蛇神殿中钓起鱼斯拉。在副本内的水库里有一处“奇怪的水池”，周围有多块木板，在那里可以钓鱼就有机会让鱼斯拉出现。需要的技能是305以上。一个人也可以完成这个成就，只需要两样东西，一是任何手段的缓降：法师的缓落术、牧师的漂浮术、沙塔尔天空卫队崇敬可以购买的斗篷等，二是水上行走能力，比如萨满祭司的水上行走或者钓鱼日常任务奖励的水下行走药剂等。进入副本到水库旁，跳下去缓落，接着使用水上行走或喝下药剂，这样就可以安全到达水池处。只要钓起鱼斯拉即可完成，无需与之战斗。过去钓起过无法追溯。	10	前夕
钓鱼外交（The Fishing Diplomat）	在奥格瑞玛和暴风城都钓到东西。	10	前夕
钳子先生的魔法龙虾盒	取得魔法龙虾盒。在泰罗卡森林3个高原湖泊里的高地杂鱼群处（需要430及以上钓鱼技能）钓鱼时有大约1/500几率钓到钳子先生，使用它可以随机实现5种不同愿望中的一个，其中一个愿望是得到魔法龙虾盒（拾取后绑定），使用后有2天冷却时间，总共有3次机会。以前已经取得的可以追溯。	10	现在
老滑头	钓起奥格瑞玛的老滑头。在奥格瑞玛的开放水域都可钓到，下竿需要技能1，不滑竿需要75，钓到的几率小于1/1000。拾取后绑定。以前钓到过还保留有老滑头的话可以追溯。目前版本中，不管是部落还是联盟，当接到“城里的鳄鱼”这个钓鱼日常任务后，到奥格瑞玛钓鱼，每次都不拾取鳄鱼，或者拾取后摧毁，很短时间内就会钓到老滑头，目前还没有明确的说法算是Bug还是有意的设计。	10	现在
老铁腭	钓起铁炉堡的老铁腭。在铁炉堡的法师区的水池、荒弃的洞穴里的水池以及大锻炉下面的岩浆里都可以钓到，下竿需要技能1，不滑竿需要75，钓到的几率小于1/1000。拾取后绑定。以前钓到过还保留有老铁腭的话可以追溯。	10	现在

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
没跑掉的鱼（One That Didn't Get Away）	抓住下列稀有鱼类中的一条。具体钓鱼地点请见附10。都是极其稀有的可以作为副手物品装备的鱼，除非运气特别好，否则可能要花很长很长时间才能完成。另外因为这些鱼都是不绑定的，所以设定成无法追溯，必须在成就系统加入后亲自钓到才算，其它途径取得的都不行。	10	前夕
荆棘谷的钓鱼大师（Master Angler of Stranglethorn）	赢得藏宝海湾钓鱼大赛的胜利。服务器时间每周日下午2点整到4点整举行，不需要任务或其它前提。到2点的时候会看到钓鱼大赛开始的消息，大赛期间在荆棘谷除哈圭罗岛和藏宝海湾外的各处水域海岸都会出现特殊鱼群“可口鱼”，取代所有普通的鱼群，在那里有75–80%几率可以钓到“斑点可口鱼”，技能只需要130，最好是225以上。第一个钓到40条“斑点可口鱼”的人可以找藏宝海湾的林格·巴斯贝特（27.4，76.9）直接完成“钓鱼大师”，可以选择+35钓鱼技能的鱼竿或者可以在水中变成鱼的饰品。林格还会在全区域宣布获胜的消息。“钓鱼大师”是可重复任务所以没有纪录，必须保留有奖励的鱼竿或者饰品才能追溯。	20	现在
诺森德渔夫（Northrend Angler）	在下列指定渔点中各钓上一条鱼来：北风水母群（Borean Man O' War School）：分布在北风苔原；蚌背鱼群（Musselback Sculpin School）：分布在北风苔原的一些内陆水域；利齿青鱼群（Fangtooth Herring School）：分布在嚎风峡湾的水域；帝王鲼群（Imperial Manta Ray School）：分布在北风苔原、嚎风峡湾等地的海岸；深海巨腹鱼群（Deep Sea Monsterbelly School）：在北风苔原东南边和嚎风峡湾东南边的深海区域可以找到；月光墨鱼群（Moonglow Cuttlefish School）：在北风苔原东南边和嚎风峡湾东南边的深海区域可以找到；龙鳞天使鱼群（Dragonfin Angelfish School）：分布在龙骨荒野的水域；冰河鲑鱼群（Glacial Salmon School）：分布在灰熊丘陵的河流中；水母群（Nettlefish School）：分布在索拉查盆地的内陆水域；晶鳞鱼群（Glassfin Minnow School）：分布在晶歌森林西部的河里。	10	资料片
好大的老鼠！（I Smell A Giant Rat）	从达拉然下水道中钓起巨型下水道老鼠。在达拉然的下水道钓鱼需要技能430，不滑竿需要525，有很小几率可以钓到这只拾取后绑定的宠物。	10	资料片
一枚铜板（A Penny For Your Thoughts）	从达拉然的喷泉中钓起下列所有铜币：某位步兵的铜币、阿隆索斯·法奥的铜币、安斯雷姆的铜币、阿图门的铜币、达纳斯·托尔贝恩的铜币、多尔南的亮晶晶的铜币、伊崔格的铜币、埃林·提亚斯的铜币、弗斯塔德·蛮锤的铜币、吉恩的铜币、英尼戈的铜币、克拉苏斯的铜币、克里尔的铜币、兰德鲁·郎绍特的铜币、穆罗克的铜币、奔波尔霸的铜币、佳莉娅·米奈希尔公主的铜币、列兵马库斯·乔纳森的铜币、萨兰蒂亚的亮晶晶的铜币、侍卫洛文的铜币、斯塔文的铜币、温蕾萨的铜币、瓦格斯的铜币。	10	资料片
城中的银币　（Silver in the City）	从达拉然的喷泉中钓起下列所有银币：艾格文的银币、奥蕾莉亚的银币、安东尼达斯的银币、奥术师杜安的银币、范达尔·鹿盔的银币、大工匠梅卡托克的银币、卡德加的银币、安纳斯特里亚·逐日者国王的银币、泰瑞纳斯·米奈希尔国王的银币、瓦里安·乌瑞恩国王的银币、玛维·影歌的银币、麦迪文的银币、穆拉丁·铜须的银币、麦格尼·铜须王子的银币、农夫的银币。	10	资料片
泉水中的金币　（There's Gold In That There Fountain）	从达拉然的喷泉中钓起下列所有金币：安度因·乌瑞恩的金币、阿克蒙德的金币、阿尔萨斯的金币、阿鲁高的金币、布莱恩·铜须的金币、克罗米的金币、克尔苏加德的金币、吉安娜·普罗德摩尔的金币、卡特拉娜·普瑞斯托的金币、凯尔萨斯王子的金币、希尔瓦娜斯·风行者的金币、塔隆的金币、萨尔的金币、提里奥·弗丁的金币、乌瑟尔·光明使者的金币。	10	资料片
钱币大师（The Coin Master）	完成以上三项许愿硬币钓鱼成就，钓到所有的金银铜币。奖励：“达拉然泰坦神铁徽记（Titanium Seal of Dalaran）”，使用会得到“正面”或“反面”结果。	10	资料片
垂钓有成（Accomplished Angler）	完成下列钓鱼成就：宗师级渔夫、1000条鱼、外域渔夫、鱼没有脚印、老侏儒与海、打捞者、老渔夫巴尔洛、致命垂钓、钓起鱼斯拉、钓鱼外交、钳子先生的魔法龙虾盒、没跑掉的鱼、荆棘谷的钓鱼大师、诺森德渔夫、钱币大师。奖励：头衔“咸鱼（Salty）”	10	资料片

4.急救

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
中级急救（Journeyman in First Aid ）	成为一名中级急救师。	10	现在
高级急救师（Expert in First Aid）	成为一名高级急救师。	10	现在
急救专家（Master in First Aid）	成为一名专家级急救师。	10	现在
大师级急救师（Artisan in First Aid）	成为一名大师级急救师。	10	现在
宗师级急救师（Grand Master in First Aid）	成为一名宗师级急救师。	10	资料片
囤积绷带（Stocking Up）	制造500条厚霜纹布绷带。	10	资料片
救命如救火（Ultimate Triage）	为生命值低于5%的其他玩家或者你自己包扎厚霜纹布绷带。	10	资料片

附9：外域美食一览

美味巧克力蛋糕：在沙塔斯城贫民窟完成巨石洛克（61.5, 15.8）提供的烹饪日常任务，奖励的一桶鱼或者一箱肉里面都有小几率开出这个配方。
风暴牛排：来源同上。
金布勒宠物食品：来源同上。
烤血鳞鱼：来源同上，但只有一桶鱼中有几率开出。
骨鱼汤：来源同上，只有一桶鱼中有几率开出。
热辣塔布羊排：来源同美味巧克力蛋糕，但只有一箱肉中有几率开出。
美味秃鹫：地狱火半岛的雷加希（49.2, 74.8）所提供系列任务最后一步“万无一失”的奖励，可以交易。
掠食者热狗：联盟-地狱火半岛-荣耀堡旅店-希德·利巴迪（54.3, 63.6）出售；
部落-地狱火半岛-萨尔玛-独眼曲奇（54.6, 41.1）出售。
烟熏孢子鱼：赞加沼泽-塞纳里奥庇护所-基诺·杜弗莱（78.0, 66.1）出售。
烟熏鲑鱼：联盟-赞加沼泽-奥雷柏尔营地-度巴（42.3, 27.9）出售；
部落-赞加沼泽-萨布拉金-加巴林卡（31.7, 49.3）出售。
美味魔尾鱼：联盟-赞加沼泽-奥雷柏尔营地-度巴（42.3, 27.9）出售；
部落-赞加沼泽-沼泽鼠岗哨-祖莱（85.2, 54.7）出售。
蚌柳：赞加沼泽-孢子村-麦卡（17.9, 51.2）处用1个亮顶蘑菇交换。
孢子小吃：来源同上，但需要2个亮顶蘑菇交换。
渔夫的美味：沙塔斯城-贫民窟-凯蕾妮（75.0, 31.2附近）处学习。
黄油鲑鱼：来源同上。
炖鲑鱼：来源同上。
烟熏蜥蜴：联盟-泰罗卡森林-奥蕾莉亚要塞-供给官米尔斯（55.7, 53.1）出售；
部落-泰罗卡森林-裂石堡-旅店老板格里尔卡（48.8, 45.1）出售。
迁跃兽汉堡：来源同上。
金色鱼柳：联盟-泰罗卡森林-奥蕾莉亚要塞-旅店老板贝莉比（56.7, 53.3）出售；
部落-泰罗卡森林-裂石堡-伦格尔（48.8, 46.1）出售。
香辣小龙虾：来源同上。
烤泥鱼：联盟-纳格兰-塔拉-乌利库（56.2, 73.3）出售；
部落-纳格兰-加拉达尔-屠夫努尔拉（58.0, 35.7）出售。
水煮蓝鱼：来源同上。
烧烤裂蹄牛：来源同上。
塔布肉排：来源同上。
香脆蛇：联盟-刀锋山-托什雷的基地-萨莎·焊井（61.3, 68.9）出售；
部落-刀锋山-莫克纳萨村旅店-瓦拉伊（75.6, 60.7）所提供任务“莫克纳萨的美味”的奖励；
中立-刀锋山-卢安荒野-瑟尔琳萨·乌木（62.4, 40.3）出售。
莫克纳萨肋排：来源同上。

附10：稀有鱼种一览

鱼类名称	钓取地点	下竿/不滑竿技能
15磅重的泥鳅	秘蓝岛（埃门谷湖泊）、丹莫罗、杜隆塔尔、艾尔文森林、永歌森林（不包括无名岛屿区域）、莫高雷、泰达希尔、提瑞斯法林地。	1/25
钢鳞鱼	灰谷、湿地和希尔斯布莱德丘陵的海岸。	55/150
石皮大鱼	每周日2点整到4点整举办钓鱼大赛期间遍布荆棘谷各水域的鱼群“可口鱼”处有极小几率钓到。	130/225
52磅重的红腮鱼	艾萨拉、费伍德森林、菲拉斯（除加德米尔湖外）、辛特兰、玛拉顿、月光林地、阿塔哈卡神庙、安戈洛环形山（除火羽山外）、西瘟疫之地。	205/300
68磅重的石斑鱼	艾萨拉（除风暴海湾区域外）、菲拉斯、辛特兰、荆棘谷（仅哈圭罗岛）、塔纳利斯。	205/300
103磅重的大鱼	艾萨拉（仅限风暴海湾、赫塔拉的巢穴、鳞须海龟洞穴）	330/425
22磅重的龙虾	艾萨拉（仅限风暴海湾、赫塔拉的巢穴、鳞须海龟洞穴）	330/425
29磅重的鲑鱼	燃烧平原、东瘟疫之地、菲拉斯（仅加德米尔湖）、通灵学院、希利苏斯、斯坦索姆、冬泉谷、祖尔格拉布。	330/425
32磅重的鲶鱼	贫瘠之地、哀嚎洞穴、黑暗深渊、银松森林、秘血岛（除无名岛屿区域和污淤之池外）、死亡矿井、幽魂之地（除南部湖泊外）、西部荒野、黑海岸、洛克莫丹。 灰谷、暮色森林、希尔斯布莱德丘陵、赤脊山、石爪山脉（除黑狼河和峭壁湖外）、湿地。 奥特兰克山脉、阿拉希高地、凄凉之地、尘泥沼泽、血色修道院、荆棘谷、悲伤沼泽、千针石林。	1/75
珊瑚龟宝宝（Baby Coralshell Turtle）	未知，可能是来自诺森德。	—
113磅重的旗鱼（113 Pound Swordfish）	未知，可能是来自诺森德。	—

说明：以上地点根据Thottbot统计数据，因为这些鱼实在稀有，几率多在1/1000到1/10000之间，所以资料也未必全面和准确。从讨论看来，很多部落玩家选择莫高雷的石牛湖，因为那里只出三种特殊鱼类，其中一种正是15磅重的泥鳅。还有玩家选择艾萨拉，因为两种需要的鱼类出自同一区域，几率会大一些。

七、声望

1.综合

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
有人喜欢我（Somebody Likes Me）	一个势力的声望达到崇拜。	10	现在
5个声望崇拜	5个势力的声望达到崇拜。	10	现在
10个声望崇拜	10个势力的声望达到崇拜。	10	现在
15个声望崇拜	15个势力的声望达到崇拜。	10	现在
20个声望崇拜	20个势力的声望达到崇拜。	10	现在
25个声望崇拜	25个势力的声望达到崇拜。	10	现在
30个声望崇拜	30个势力的声望达到崇拜。	10	现在
35个声望崇拜	35个势力的声望达到崇拜。	10	现在
40个声望崇拜	40个势力的声望达到崇拜。奖励：头衔“崇高者（The Exalted）”。	10	资料片
部落的大使（Ambassador of the Horde）	5座主城的声望都达到崇拜。奖励：头衔“大使（Ambassador）”	10	现在
联盟的大使（Ambassador of the Alliance）	5座主城的声望都达到崇拜。奖励：头衔“大使（Ambassador）”	10	现在
外交家（The Diplomat）	木喉要塞、孢子村和库雷尼的声望都达到崇拜。奖励：头衔“外交家（The Diplomat）”	25	现在
银色勇士（The Argent Champion）	银色黎明和银色北伐军（the Argent Crusade）的声望都达到崇拜。奖励：头衔“银色勇士（The Argent Champion）”	25	资料片
塞纳留斯的卫士（Guardian of Cenarius）	塞纳里奥议会和塞纳里奥远征队的声望都达到崇拜。奖励：头衔“塞纳留斯的卫士（Guardian of Cenarius）”	25	现在

2.传统

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
银色黎明	银色黎明声望达到崇拜。	15	现在
熊怪之友（They Love Me In That Tunnel）	木喉要塞声望达到崇拜。	15	现在
赞达拉部族的英雄	赞达拉部族声望达到崇拜。	10	现在
海达希亚水元素	海达希亚水元素声望达到崇拜。	10	现在
诺兹多姆的子嗣	诺兹多姆的子嗣声望达到崇拜。	10	现在

3.燃烧的远征

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
燃烧的远征	所有《燃烧的远征》地下城声望都达到崇拜，包括：荣耀堡（联盟）/萨尔玛（部落）、塞纳里奥远征队、沙塔尔、贫民窟、时光守护者。	20	现在
塞纳里奥作战角鹰兽	从赞加沼泽的塞纳里奥远征队那里购买一头塞纳里奥作战角鹰兽。需要塞纳里奥远征队声望达到崇拜才能购买。	10	现在
翱翔在斯克提斯（Flying High Over Skettis）	沙塔尔天空卫队声望达到崇拜。	10	现在
每日一任务，巨魔全无忧（A Quest a Day Keeps the Ogres at Bay）	奥格瑞拉声望达到崇拜。	10	现在
残阳勇士（You're So Offensive）	破碎残阳声望达到崇拜。	10	现在
灵翼之翼（On Wings of Nether）	灵翼之龙声望达到崇拜。	10	现在
德拉诺的玛格汉　（Mag'har of Draenor）	玛格汉声望达到崇拜（部落）。	15	现在
库雷尼（Oh My, Kurenai）	库雷尼声望达到崇拜（联盟）。	15	现在
首席崇拜官（Chief Exalted Officer）	星界财团声望达到崇拜。	10	现在
孢子村之友（The Czar of Sporeggar）	孢子村声望达到崇拜。	15	现在
分裂的沙塔斯（Shattrath Divided）	占星者或奥尔多声望达到崇拜。	10	现在
死誓者的誓言（Sworn to the Deathsworn）	灰舌死誓者声望达到崇拜。	10	现在
流沙之鳞	流沙之鳞声望达到崇拜。	10	现在
紫罗兰之眼	紫罗兰之眼声望达到崇拜。	10	现在
破碎天空（Skyshattered）	在灵翼浮岛的龙喉飞行竞赛中击败汤告鲁士·碎空。这是提高灵翼之龙声望过程中要做的一个较难的任务。	10	现在

4.巫妖王之怒

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
银色北伐军（The Argent Crusade）	银色北伐军声望达到崇拜。	15	资料片
海象人的偶像（Tuskarrmageddon）	卡鲁亚克（The Kalu'ak）声望达到崇拜。	15	资料片
狂心氏族（Frenzyheart Tribe）	狂心氏族声望达到崇拜。	10	资料片
神谕者（The Oracles）	神谕者声望达到崇拜。	10	资料片
索拉查雇佣兵（Mercenary of Sholazar）	跟狂心氏族和神喻者的声望都达到崇拜。两者是对立的，指的是其中一个先达到崇拜，然后转而提高另一方的声望到崇拜。	10	资料片
龙眠联军（The Wyrmrest Accord）	龙眠联军声望达到崇拜。	10	资料片
肯瑞托	肯瑞托声望达到崇拜。	10	资料片
黑锋骑士团（Knights of the Ebon Blade）	黑锋骑士团声望达到崇拜。	10	资料片
诺森德先锋（Northrend Vanguard）	银色北伐军、龙眠联军、肯瑞托和黑锋骑士团四个势力的声望都达到崇拜。	20	资料片
北地之风（The Winds of the North）	部落：战歌远征军（Warsong Offensive）、复仇之手（The Hand of Vengeance）和牦牛人（The Taunka）声望都达到崇拜；联盟：无畏远征军（Valiance Expedition）、探索者联盟（Explorers' League）和银色盟约（The Silver Covenant）声望都达到崇拜。	20	资料片
冰雪猛犸象（Ice Mammoth）	获得一头冰雪猛犸象。需要The Son of Hodir声望达到崇敬才能购买。	10	资料片
重型冰雪猛犸象（Grand Ice Mammoth）	获得一头重型冰雪猛犸象。需要The Son of Hodir声望达到崇拜才能购买。	10	资料片

八、世界事件

1.综合

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
尊敬长者（To Honor One's Elders）	完成下列春节成就：东部王国的长者们；卡利姆多的长者们；地下城中的长者；部落的长者；联盟的长者；诺森德的长者们；50枚先祖硬币；春节服装；红色的焰火；疯狂爆竹；艾露恩的祝福。奖励：头衔“长者（Elder）”	30	资料片
爱情冲昏头（Fool For Love）	完成下列情人节成就：，治愈心灵；被射中了；自讨苦吃；独身一人；最亲爱和最亲近的；粉色的焰火；爱慕之国；爱情花簇；匹德菲特恒久远；齿颊留香；和我在一起吧；我的爱就像火红的玫瑰；爱情娃娃。奖励：头衔“痴情的（The Love Fool）”	10	资料片
为了孩子（For The Children）	完成下列儿童周成就：独自在家；坏榜样；家务杂事；呀，真可爱；硬汉学校；孤儿的命运；向国王致敬，宝贝。奖励：头衔：“护士长（Matron）／监护人（Patron）”	10	资料片
护焰者（The Flame Keeper）	完成下列仲夏火焰节成就：艾泽拉斯的火焰；亵渎部落；木杆热舞；冰霜之王；火焰节之王。火炬杂耍奖励：头衔“护焰者（Flame Keeper）”－联盟	20	资料片
护火者（The Flame Warden）	完成下列仲夏火焰节成就：艾泽拉斯的火焰；亵渎联盟；木杆热舞；冰霜之王；火焰节之王；火炬杂耍。奖励：头衔“护火者（Flame Warden）”－部落	20	资料片
酒仙（Brewmaster）	完成下列美酒节成就：奇怪的美酒，美酒节的佳肴，年度美酒，醉酒摔落，烈酒节，干掉黑铁矮人，不得安宁，你的小飞兔丢了吗，带酒上路。奖励：头衔“酒仙（Brewmaster）”	10	资料片
神圣之名（Hallowed Be Thy Name）	完成下列万圣节成就：不给糖果就捣乱；狼吞虎咽；取下他的首……呃，等等；万圣节的救星；闪亮的微笑；糟糕的万圣节；侏儒美味营养糖之怒；摸摸你的头；化妆舞会；邪恶的召唤；艾泽拉斯的糖果。奖励：头衔“神圣的（The Hallowed）”	10	资料片
欢乐使者（Merrymaker）	完成下列冬幕节成就：拯救梅森；我的小帮手；吝啬鬼；奥格瑞拉，铃儿响叮当；冬天来了；打打撞撞；真讨厌；雪花纷飞；兄弟情谊；冬幕节美食家；他知道你是不是乖孩子；冰冷的握手。奖励：头衔“欢乐使者（Merrymaker）”	10	资料片
千奇百怪的漫长旅行（What A Long, Strange Trip It's Been）	完成上面7项世界事件成就。奖励：飞行坐骑“紫色始祖幼龙（Violet Proto-Drake）”	50	资料片

2.春节

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
东部王国的长者	祭拜东部王国的所有长者。所有长者列表和所在地点参见附12。	10	资料片
卡利姆多的长者	祭拜卡利姆多的所有长者。	10	资料片
诺森德的长者	祭拜诺森德的所有长者。	10	资料片
地下城中的长者	祭拜地下城中的所有长者。	10	资料片
部落的长者	祭拜部落主城中的所有长者。	10	资料片
联盟的长者	祭拜联盟主城中的所有长者。	10	资料片
1枚先祖硬币	获得一枚先祖硬币。先祖硬币是前往各地祭拜长者时得到的。还有保留的话可以追溯。	10	现在
5枚先祖硬币	获得5枚先祖硬币。	10	现在
10枚先祖硬币	获得10枚先祖硬币。	10	现在
20枚先祖硬币	获得20枚先祖硬币。	10	现在
50枚先祖硬币	获得50枚先祖硬币。	10	现在
春节服装（Lunar Festival Finery）	使用先祖硬币购买一件节日裤装或节日裙装。春节期间在月光林地的瓦拉达尔·星歌（53.2, 35.3）处用5枚先祖硬币购买，裁缝制作的那些不算。过去购买过还有保留的话可以追溯。	10	现在



成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
红色的焰火 (The Rocket's Red Glare)	在25秒内发射10束红色烟花束。红色烟花束在春节期间可以在各主城的节日商人处廉价购买，发射器也容易找到。另外节日期间可以用先祖硬币购买烟花束和发射器的工程图纸，烟花束图纸拾取后绑定，发射器图纸不绑定。如果能找到会制作的工程师，随时都可以完成该项成就。	10	现在
疯狂爆竹 (Frenzied Firecracker)	在30秒内燃放10束春节爆竹。春节爆竹在春节期间可以在各主城的节日商人处廉价购买，不绑定，如果现在还有保留或者可以买到，随时都可以完成该项成就。	10	现在
艾露恩的祝福	击败年兽，完成“艾露恩的祝福”任务。任务在月光林地的瓦拉达尔·星歌（53.2，35.3）处接。过去完成过任务无法追溯。	10	资料片

3.情人节

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
爱慕之国 (Nation of Adoration)	联盟：从铁炉堡、暴风城和达纳苏斯各取得一件爱慕的礼物；部落：从奥格瑞玛、雷霆崖和幽暗城各取得一件爱慕的礼物。在情人节期间，跟任意旅店老板购买香水和一些爱情信物，然后使用香水，找头上有心的主城卫兵（两种香水分别对应不同性别的卫兵），给他/她爱情信物，就可以取得“爱慕的礼物”，里面包括很多节日的物品，礼物每隔一个小时可以取得一次。如果还保留有过去收到的“爱慕的礼物”应该可以追溯。	10	现在
治愈心灵 (Heartmender)	使用“未送出的友谊手镯”治愈20颗破碎的心。有时候玩家给卫兵爱情信物会被拒绝，就会得到破碎的心效果，同样一小时内无法收到礼物。“未送出的友谊手镯”包含在“爱慕的礼物”当中，你不能对自己使用，但可以用来治疗别人的心。	10	资料片
被射中了！（Shafted!）	使用银色箭头射中10个玩家。“爱慕的礼物”中经常包含银色箭头。	10	现在
粉色的焰火 (The Rocket's Pink Glare)	在20秒内发射10束爱心火箭。“爱慕的礼物”中经常包含爱心火箭。	10	现在
爱情娃娃（I Pitied The Fool）	在下列地区使用爱情娃娃：冬拥湖、古拉巴什竞技场的场地中、阿拉希盆地的铁匠铺、时光之穴：斯坦索姆、纳克萨玛斯。	10	资料片
爱情花簇（Fistful of Love）	对下列特定的种族/职业组合使用一堆玫瑰花瓣：侏儒术士、人类死亡骑士、暗夜精灵牧师、兽人萨满祭司、牛头人德鲁伊、巨魔潜行者、亡灵战士、血精灵法师、德莱尼圣骑士、矮人猎人。“爱慕的礼物”中经常包含一堆玫瑰花瓣。	10	资料片
爱情的好运 (Lovely Luck Is On Your Side)	打开一件爱慕的礼物，获得一件可爱的黑裙子。得到“可爱的黑裙子”的几率非常低，而且因为裙子不绑定，判定条件设定成必须从“爱慕的礼物”中拾取到“可爱的黑裙子”，这样就不能用建小号收低档的“爱慕的信物”来取得的方法。	10	资料片
匹德菲特恒久远 (Perma-Peddle)	取得一支真银箭头，获得永久性的小匹德菲特宠物。“爱慕的礼物”中有很低的几率开出拾取后绑定真银箭头，只靠一个角色几乎不可能在一个情人节期间取得，也许考虑到这个因素，判定条件只是拥有真银箭头或学会召唤这只宠物，因此可以通过建小号来刷“爱慕的信物”，然后把包含真银箭头的信物寄给主号的方法，或者从其他玩家处购买。	10	现在
独身一人？（Lonely?）	在情人节期间的达拉然城中参加别人的浪漫午餐会。“爱慕的礼物”中有约12%几率开出浪漫午餐篮，使用它可以摆放一份浪漫野餐，其他人可以点击它来加入。这个成就是需要别人来使用。	10	资料片
自讨苦吃 (Flirt With Disaster)	喝到烂醉如泥，洒上最好的香水，向斯拉兹（在铁炉堡大锻炉区域转悠）扔一把玫瑰花瓣，然后（打/kiss命令）亲吻他。到了早上你就会后悔的。－联盟	10	现在
自讨苦吃 (Flirt With Disaster)	喝到烂醉如泥，洒上最好的香水，向杰雷米亚·派森（幽暗城中央，67.5，44.6）扔一把玫瑰花瓣，然后亲吻他。到了早上你就会后悔的。－部落	10	现在
齿颊留香（Sweet Tooth）	品尝下列情人节糖果：快乐奶油、黑色欲望、甜蜜惊喜、水果芬芳。“爱慕的礼物”中经常包含一盒巧克力，里面包含这些糖果。	10	资料片
和我在一起吧！（Be Mine!）	使用一袋糖果制造下列情人糖：和我在一起吧；我会跟随你到艾泽拉斯的每一个角落；全心全意；我只属于你；火热的双唇；你属于我；你是最好的；我爱你。“爱慕的礼物”中经常包含一袋糖果，可以使用10次，每次随机得到一块情人糖。	0	现在
最亲爱和最亲近的 (Nearest and Dearest)	完成以“危险的爱情”为开端的情人节系列任务。部落方在幽暗城中央的芬斯塔·艾吉勒（66.2，46.1）处接，联盟方在暴风城银行门口的阿瑞斯坦·莫塔（54.2，66.2）处接。以前完成过的无法追溯。	10	资料片
我的爱就像火红的玫瑰 (My Love is Like a Red, Red Rose)	在情人节期间获得一束红玫瑰。情人节期间下列地下城首领掉落的拾取后绑定副手物品：黑石深渊的铁炉堡公主茉艾拉·铜须；斯坦索姆血色十字军建筑内的档案管理员加尔福特；通灵学院最深处的博学者普克尔特；厄运之槌西区屋顶上的伊琳娜·暗木。还有保留一束红玫瑰的话可以追溯。	10	现在

4.儿童周

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
独自在家（Home Alone）	在召唤出孤儿的情况下使用炉石。	10	资料片
坏榜样（Bad Example）	当你的孤儿在一旁观看时，吃掉下列糖果：提古勒和弗洛尔的草莓冰激凌（儿童周期间可在暴风城、奥格瑞玛、铁炉堡的节日商人以及千针石林的赛道、纳格兰的旅店等地买到）；美味蛋糕（来自烹饪，配方在诺森德随机掉落）；红色松软蛋糕（达拉然卖派、馅饼和蛋糕的Aimee有售）；美味巧克力蛋糕（来自烹饪，具体见烹饪部分说明）；可爱的蛋糕块（目前来源不明）；达拉然杏仁巧克力饼（达拉然的Aimee有售）；达拉然油炸面圈（达拉然的Aimee有售）	10	资料片
家务杂事（Daily Chores）	在召唤出你的孤儿的情况下，每天完成一个日常任务，持续五天。应该只指每天都有完成同一个日常任务。	10	资料片
硬汉学校（School of Hard Knocks）	将你的孤儿带进战场，并完成下列目标：在风暴之眼中捕获一面旗帜；在奥特兰克山谷中夺取一座哨塔；在阿拉希盆地中夺取一面旗帜；在战歌峡谷中夺回一面旗帜。	10	资料片
孤儿的命运……（Once An Orphan...）	杀死10个携带孤儿的敌方玩家。需要对方配合，好在为了完成上一项成就，很多人都会带着孤儿。	10	资料片
向国王致敬，宝贝（Hail To The King，Baby）	在召唤出你的孤儿的情况下，击败乌特加德之巅（Utgarde Pinnacle）的最后首领伊米隆国王（King Ymiron）。	10	资料片
呀，真可爱！（Aw，Isn't It Cute?）	获得一种儿童周奖励宠物。在儿童周到暴风城或奥格瑞玛的孤儿院可以取得召唤孤儿的哨子，替孤儿完成一系列任务后归还哨子就可以选择老鼠笼、小猪项圈、乌龟盒等三种宠物之一。另外在沙塔斯城也有一个孤儿院，有另外的一系列任务，奖励蛋蛋的蛋、贪睡的威利、小象项圈等三种宠物之一。过去取得的可以追溯。	10	现在
资深保姆（Veteran Nanny）	在同一个角色上获得蛋蛋的蛋、贪睡的威利和小象项圈。每年完成沙塔斯城的孤儿任务后可以选择其中一种，过去两年都有完成的话，只要等到09年儿童周就可以完成，如果没有的话那就是三年后的事情了。	50	资料片

5.复活节

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
假日礼服（Sunday's Finest）	在复活节期间，通过打开复活节彩蛋获得白色礼服衬衣和黑色礼服短裤。复活节期间可以在艾尔文森林、莫高雷、杜隆塔尔、提里斯法林地、泰达希尔、丹莫罗等低等级区域找到复活节彩蛋，开出这两件礼服的几率都低于1%。	10	资料片
应景装扮（Dressed for the Occasion）	在复活节期间，通过打开复活节彩蛋获得一件端庄的裙子。开出裙子的几率也是低于1%。因为礼服和裙子不绑定，估计这两项成就也是在打开彩蛋的时候计算，以前取得的和通过其它途径取得不算。	10	资料片

6.仲夏火焰节

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
冰霜之王（Ice the Frost Lord）	杀死奴隶围栏的埃霍恩；在仲夏火焰节期间可在普通或英雄模式的奴隶围栏中通过日常任务召唤出埃霍恩；完成埃霍恩掉落的碎片开始的任务，保留有任务奖励的夏日天空徽章或者夏日烈焰徽章可以追溯。	10	现在
木杆热舞（Burning Hot Pole Dance）	穿着全套仲夏火焰节套装，在彩带杆旁跳舞60秒。三件的仲夏火焰节套装可在各主城的火焰节商人处购买，共需400朵燃烧之花（节日期间通过任务和祭拜/亵渎火焰取得）。	10	资料片
火炬杂耍（Torch Juggler）	在达拉然城中，15秒内进行40次扔火炬杂耍。应该不是指火炬杂耍的日常任务，15秒内要抛接火炬40次是不可能的。而是指该任务奖励的“杂技火炬”，也可以用5朵燃烧之花购买，对自己站立的地方使用40次即可。	10	资料片
火焰节之王（King of the Fire Festival）	从敌对阵营的各大主城中窃取烈焰，完成“盗贼的奖励”任务（所有火焰的列表和地点请见附13）。以前完成过该任务的可以追溯。	10	现在
东部王国护焰者（Flame Keeper of Eastern Kingdoms）	祭拜东部王国的所有火焰。	10	现在
卡利姆多护焰者（Flame Keeper of Kalimdor）	祭拜卡利姆多的所有火焰。	10	现在
外域护焰者（Flame Keeper of Outland）	祭拜外域的所有火焰。	10	现在
艾泽拉斯的火焰（The Fires of Azeroth）	完成“东部王国护焰者”、“卡利姆多护焰者”和“外域护焰者”三项成就。	10	现在
东部王国灭火（Extinguishing Eastern Kingdoms）	亵渎对立阵营在东部王国的所有篝火。	10	现在
卡利姆多灭火（Extinguishing Kalimdor）	亵渎对立阵营在卡利姆多的所有篝火。	10	现在

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
外域灭火（Extinguishing Outland）	亵渎对立阵营在外域的所有篝火。	10	现在
亵渎部落（Desecration of the Horde）	完成“东部王国灭火”、“卡利姆多灭火”和“外域灭火”三项成就。	10	现在
亵渎联盟（Desecration of the Alliance）	完成“东部王国灭火”、“卡利姆多灭火”和“外域灭火”三项成就。	10	现在

7.美酒节

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
你的小飞兔丢了吗？（Does Your Wolpertinger Linger?）	获得一只鹿角小飞兔宠物。节日期间在铁炉堡外或奥格瑞玛外的美酒节营地接到的任务“抓住鹿角飞天兔！”的奖励。2008年美酒节因为技术问题临时改成了美酒节商人直接销售。如果已经取得可以追溯。	10	现在
干掉黑铁矮人（Down With The Dark Iron）	在黑铁矮人进攻时保卫美酒节营地，完成任务“那次，我喝醉了之后……”进攻大概每半小时发生一次，这时需要拿起桌上的酒杯，使用它来投向黑铁矮人，投掷后旁边的NPC给丢给你新的酒杯，在酒桶都被打破前大家一起杀死够多的黑铁矮人就可以迫使他们撤退，在留下的齿轮处所有人都可以接到这个日常任务，即使是刚好路过。	10	资料片
奇怪的美酒（Strange Brew）	品尝下列美酒节啤酒：清醇麦酒、黑暗麦酒、光明麦酒、戈多克烈酒、赛马酒、食人魔蜜酒、雷酒45年陈酿、麦芽雷酒、烈性雷酒、以上九种啤酒都可以在达纳苏斯、暴风城、艾索达和铁炉堡门口的美酒节营地购买。	10	资料片
奇怪的美酒（Strange Brew）	品尝下列美酒节啤酒：魔酒、丛林之河、昏头烈酒、戈多克烈酒、赛马酒、食人魔蜜酒、长路酒、美酒之路、碎步酒、以上九种啤酒都可以在奥格瑞玛、银月城、雷霆崖和幽暗城门口的美酒节营地购买。	10	资料片
美酒节的佳肴（The Brewfest Diet）	品尝下列8种美酒节食品：晒干的香肠、咸香肠、薄荷腊肠、多汁香肠、烟熏辣肠、洋葱奶酪、美酒节饼干、金链，以上食品都可以在铁炉堡或奥格瑞玛外的美酒节营地购买。	10	资料片
年度美酒（Brew of the Year）	品尝本月美酒俱乐部提供的12种啤酒。首先要通过任务等收集200个美酒节奖币，然后在美酒节营地购买会员申请表，就可以加入俱乐部，每个月初都会收到寄来的新啤酒，也可以在主城的旅店里向美酒节商人购买更多的啤酒。这个成就需要1年时间才能完成。	20	资料片
醉酒摔落（Drunken Stupor）	在美酒节期间，喝得烂醉如泥，然后从65码的高度掉落下来，但是不摔死。请参考“综合”项中的“失足坠落？”成就。	10	资料片
不得安宁（Disturbing the Peace）	穿着3件美酒节服装，喝个烂醉如泥，在达拉然（用/dance命令）跳舞。3件美酒节服装共需要350枚美酒节奖币购买。	10	资料片
烈酒节（Direbrewfest）	杀死科林·烈酒。在节日期间可在黑石深渊的酒吧通过日常任务与之战斗。	10	资料片
带酒上路（Have Keg, Will Travel）	获得一头美酒节赛羊、迅捷美酒节赛羊或大型美酒节科多兽。最初是收集600张美酒节奖券来购买一个物品开始一个任务，完成后就可以购买两种速度的赛羊，2008年美酒节起改成了节日期间黑石深渊的科林·烈酒会掉落迅捷美酒节赛羊和大型美酒节科多兽。已经取得的可以追溯。	10	现在

8.万圣节

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
不给糖果就捣乱！（Trick or Treat!）	从世界各地任意一处旅店的糖罐里获取一把糖果。	10	明年
卡利姆多的糖果	打开卡利姆多的所有糖罐。贫瘠之地，棘齿城；尘泥沼泽，泥链镇；希利苏斯，塞纳里奥要塞；塔纳利斯，加基森；冬泉谷，永望镇；灰谷，碎木岗哨；贫瘠之地，陶拉祖营地；贫瘠之地，十字路口；凄凉之地，葬影村；杜隆塔尔，剃刀岭；尘泥沼泽，蕨墙村；菲拉斯，莫沙彻营地；莫高雷，血蹄村；奥格瑞玛，力量谷；石爪山脉，烈日石居；雷霆崖，底层高地；千针石林，乱风岗。打开糖罐是一年一度的任务，应该可以追溯。	10	现在
卡利姆多的糖果	打开卡利姆多的所有糖罐：灰谷，阿斯特兰纳；秘血岛，碧蓝岗哨；秘血岛，秘血岗哨；黑海岸，奥伯丁；达纳苏斯，工匠区；凄凉之地，尼耶尔前哨站；尘泥沼泽，塞拉摩岛；埃索达，纳鲁之座；菲拉斯，羽月要塞；石爪山脉，石爪峰；泰达希尔，多兰纳尔；贫瘠之地，棘齿城；尘泥沼泽，泥链镇；希利苏斯，塞纳里奥要塞；塔纳利斯，加基森；冬泉谷，永望镇。	10	现在
东部王国的糖果	打开东部王国的所有糖罐：东瘟疫之地，圣光之愿礼拜堂；荆棘谷，藏宝海湾；阿拉希高地，落锤镇；荒芜之地，卡加斯；永歌森林，晴风村；永歌森林，鹰翼广场；幽魂之地，塔奎林；希尔斯布莱德丘陵，塔伦米尔；辛特兰，恶齿村；银月城，花园街市；银月城，皇家贸易区；银松森林，瑟伯切尔；荆棘谷，格罗姆高营地；悲伤沼泽，斯通纳德；提瑞斯法林地；幽暗城，贸易区。	10	现在
东部王国的糖果	打开东部王国的所有糖罐：丹莫罗，卡拉诺斯；暮色森林，夜色镇；艾尔文森林，闪金镇；希尔斯布莱德丘陵，南海镇；辛特兰，鹰巢山；铁炉堡，平民区；洛克莫丹，塞尔萨玛；赤脊山，湖畔镇；暴风城，贸易区；西部荒野，哨兵岭；湿地，米奈希尔港；东瘟疫之地，圣光之愿礼拜堂；荆棘谷，藏宝海湾。	10	现在

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
外域的糖果	打开外域的所有糖罐：刀锋山，莫克纳萨村；刀锋山，雷神要塞；地狱火半岛，猎鹰岗哨；纳格兰，加拉达尔；地狱火半岛，萨尔玛；影月谷，影月村；泰罗卡森林，裂石堡；赞加沼泽，萨布拉金；刀锋山，常青林；虚空风暴，52区；虚空风暴，风暴尖塔；沙塔斯城；赞加沼泽，塞纳里奥庇护所；影月谷，奥尔多或占星者旅店。	10	现在
外域的糖果	打开外域的所有糖罐：刀锋山，希尔瓦纳；刀锋山，托什雷的基地；地狱火半岛，荣耀堡；地狱火半岛，塔哈玛特神殿；纳格兰，塔拉；影月谷，蛮锤要塞；泰罗卡森林，奥蕾莉亚要塞；赞加沼泽，奥雷柏尔营地；赞加沼泽，泰雷多尔；刀锋山，常青林；虚空风暴，52区；虚空风暴，风暴尖塔；沙塔斯城；赞加沼泽，塞纳里奥庇护所；影月谷，奥尔多或占星者旅店。	10	现在
艾泽拉斯的糖果	完成卡利姆多、东部王国和外域的糖果成就。	20	现在
万圣节的救星（The Savior of Hallow's End）	完成日常任务“放火过来吧！”或者“赶紧灭火！”，从无头骑士的魔掌中解救一座村庄。万圣节期间到（联盟）卡拉诺斯、碧蓝岗哨、闪金镇或者（部落）剃刀岭、布瑞尔、银月城废墟，可以接到任务“放火过来吧！“，接下后无头骑士的影子就会出现在镇上放火，在限时内大家一起将所有建筑的火焰扑灭（点旁边的水盆打水，然后对火焰使用得到的水桶），所有在场的人都可以完成任务。如果是已经着火的时候赶到，就是接到“赶紧灭火！”。因为是日常任务无法追溯。	10	前夕
取下他的首……呃，等等（Bring Me The Head of... Oh Wait）	杀死无头骑士。在万圣节期间到血色修道院的墓地可以通过日常任务召唤出无头骑士。	10	前夕
狼吞虎咽（Out With It）	一直吃万圣节糖果，直到你觉得恶心。杀死无头骑士后队伍中每个人都会得到大量的万圣节糖果，一般吃三四个就会觉得恶心了，当然也有胃口特别好的人……另外目前版本中猎人的某个天赋会使你免疫恶心效果而无法完成。	10	前夕
侏儒美味营养糖之怒（G.N.E.R.D. Rage）	当你带有侏儒美味营养糖效果时，获得50个荣誉击杀。对于敌人来说真是太耻辱了！侏儒美味营养糖是打开糖罐得到的一把糖果中包含的，另外在村庄救火后消灭无头骑士的影子掉落在地上的南瓜开始的任务所奖励的礼物包里也有可能包含。	10	10
闪亮的微笑（That Sparkling Smile）	使用牙签，展现你的闪亮笑容。每隔一个小时可以找任何一处旅店的老板完成“不给糖果就捣乱！”任务，有机会得到糖果包，里面可能开出牙签。	10	前夕
面具怪杰（The Mask Task）	在万圣节期间获得一张劣质面具。劣质面具也是包含在糖果包里面的，另外在村庄救火后消灭无头骑士的影子掉落在地上的南瓜开始的任务所奖励的礼物包里也可能包含。	10	前夕
一张面具应万变（A Mask for All Occasions）	收集各种种族不同性别总共20种不同的劣质面具。取得面具的几率已经不高，而且还会取得重复的面具，即使不错过任何机会，在一次万圣节期间要想收集全部面具还是要很好的运气。好在这项成就已经不再作为取得头衔和坐骑的条件。	20	前夕
摸摸你的头（Check Your Head）	对各种族玩家使用沉重的南瓜灯。沉重的南瓜灯有几种途径取得：无头骑士掉落、完成救火任务奖励、救火成功后无头骑士的影子掉落的南瓜开始的任务所奖励的礼物包中开出。基本上站在沙塔斯城一会儿就能完成，注意要找头上没有南瓜灯的玩家使用。南瓜灯是不绑定的而且没有保存期限，只要有保留一些，待成就系统加入后就可以快速完成此项成就。	10	现在
糟糕的万圣节（Rotten Hallow）	在南海镇完成哈特曼中士（50.0，57.2）交予的“稻草人的节日”和“松木的力量”两项任务，把部落的万圣节搞砸。“稻草人的节日”只要到幽暗城外接近稻草人（约在55，69）就可以完成，“清理南海镇臭气弹”要等部落玩家投掷了臭气弹以后再使用臭气弹清洁器。－联盟	10	前夕
糟糕的万圣节	在幽暗城外的稻草人处完成黑暗召唤者雅恩卡（55.5，69.9）交予的“恶臭的鸡蛋”和“臭气熏天的南海镇”两项任务，把联盟的万圣节搞砸。“恶臭的鸡蛋”要到南海镇旅店把臭鸡蛋放进酒桶，“臭气熏天的南海镇”只要在南海镇随便找个角落投掷臭气弹就可以。－部落	10	前夕
化妆舞会（The Masquerade）	被下列万圣节魔棒变形：万圣节魔棒 － 蝙蝠；万圣节魔棒 － 鬼魂；万圣节魔棒 － 麻风侏儒；万圣节魔棒 － 忍者；万圣节魔棒 － 海盗；万圣节魔棒 － 骷髅；万圣节魔棒 － 小精灵。每隔一个小时可以找任何一处旅店的老板完成“不给糖果就捣乱！”任务，有机会得到糖果包，里面可能包含万圣节魔棒，无法对自己使用。注意“万圣节魔棒　随机”是不算的。魔棒是拾取后绑定的，没有保存期限，可能有人保留着在万圣节过后出售它的使用。	10	现在
邪恶的召唤（Sinister Calling）	获得一只邪恶的南瓜娃娃宠物和一顶万圣节头盔。原本只有无头骑士有小几率掉落这两样东西，现在改成了通过“不给糖果就捣乱！”取得的糖果包也有机会开出，还有救火成功后无头骑士的影子掉落的南瓜开始的任务所奖励的礼物包中也有机会开出，虽然几率都不是特别高但只要坚持做总能拿到。只要保留有这两样东西就可以追溯。	10	现在

9.冬幕节

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
拯救梅森！（On Metzen!）	完成“驯鹿梅森”任务，拯救驯鹿梅森。节日期间，联盟在铁炉堡的乌莫尔特（33.0，67.6）处接，部落在奥格瑞玛的凯玛德·考伯宾奇（52.6，66.3）处接。	10	资料片
真讨厌（Simply Abominable）	完成夺回被偷走的烟林牧场礼物的任务，获得烟林牧场的感谢。跟“驯鹿梅森”一样，任务开始于铁炉堡的乌莫尔特和奥格瑞玛的凯玛德·考伯宾奇。	10	资料片
我的小帮手（With a Little Helper from My Friends）	节日期间通过铁炉堡或奥格瑞玛门口的欢乐制造器变成冬天爷爷的小助手，然后在战场中取得50个荣誉击杀。	10	资料片
吝啬鬼（Scrooge）	联盟：冬幕节期间，向雷霆崖的凯恩·血蹄投掷雪球；部落：冬幕节期间，向铁炉堡的国王麦格尼·铜须投掷雪球。	10	资料片
奥格瑞拉，铃儿响叮当（Fa-la-la-la-Ogri'la）	冬幕节期间，骑在飞行驯鹿身上完成日常任务“继续轰炸！”。在刀锋山的沙塔尔天空卫队营地接到，注意必须先替奥格瑞拉完成一系列任务才能解开这个任务，具体见声望部分。另外从判定条件看来似乎是要骑着目前还不存在的飞行驯鹿，而不是用道具把其它坐骑变成驯鹿的样子。	10	资料片

成就名称	成就介绍	点数	可完成时间
冬天来了（'Tis the Season）	冬幕节期间，穿着3件冬季服饰，然后吃下格拉库的肉松蛋糕。冬季服饰中，衣服是裁缝制作，鞋子是制革师制作，图纸是节日时在商人处购买或者免费收到的。帽子是个别5人地下城的首领掉落，2008年冬幕节的时候可能会相应地改成诺森德的地下城首领。格拉库的肉松蛋糕是包括在完成“驯鹿梅森”等任务后收到的礼物中。	10	资料片
打打撞撞（Crashin' & Thrashin'）	冬幕节期间，使用你的打架赛车获得25次胜利。打架赛车看起来会是2008年冬幕节期间平安夜之后可以在主城的圣诞树下拿到的礼物。	10	资料片
雪花纷飞（Let It Snow）	在冬幕节期间，对下列种族/职业组合各使用一捧雪花：兽人死亡骑士、人类战士、牛头人萨满祭司、暗夜精灵德鲁伊、亡灵潜行者、巨魔猎人、侏儒法师、矮人圣骑士、血精灵术士、德莱尼牧师。每隔一个小时可以（用/kiss命令）飞吻任意一个冬季狂欢者，有机会得到槲寄生、一捧雪花等物品。	10	资料片
兄弟情谊（Bros. Before Ho Ho Ho's）	冬幕节期间，对下列部落“兄弟”使用槲寄生：幽暗城，军事区的马拉奇修士（51.0，22.5）；北风苔原，战歌要塞的杜尔克特·狼兄（40.4，54.9），冰冠冰川的凯尔坦修士（部落飞艇Orgrim's Hammer上）。—部落	10	资料片
兄弟情谊	在冬幕节期间，对联盟的“兄弟”使用槲寄生：荆棘谷，叛军营地的尼麦兹修士（37.9，3.6）；凄凉之地，尼耶尔前哨站的安东修士（66.5，7.8）；闪金镇的威尔海姆修士（40.5，65.2）；塞拉摩的卡尔曼修士（67.3，47.4）；暴风城，教堂门口的克里斯托弗修士；暴风城，教堂内的乔舒修士；暴风城，教堂地下室的克罗雷修士；暴风城，教堂图书室的卡苏斯修士；暴风城，教堂内走动的本杰明修士。—联盟	10	资料片
冬幕节美食家（The Winter Veil Gourmet）	在冬幕节期间，运用你的烹饪技巧制作一份小姜饼、一份蛋奶酒和一份热苹果酒。三种配方都可以在节日期间在铁炉堡或奥格瑞玛的烟林牧场商人处购买，分别需要烹饪技能1、35和325。	10	资料片
他知道你是不是乖孩子（He Knows If You've Been Naughty）	在冬幕节期间，打开树下的一件礼物。礼物要到平安夜才能打开。	10	资料片
冰冷的握手（A Frosty Shake）	在冬幕节期间的达拉然城中，使用你的冬幕伪装包变成雪人，并且（使用/dance命令）与另一个雪人跳舞。完成夺回被偷走的烟林牧场礼物的任务，一天后会在邮箱里收到冬幕伪装包。	10	资料片

附12：春节长者一览

一、东部王国的长者

1.丹莫罗－卡拉诺斯－金井长者（46, 51）
2.洛克莫丹－塞尔萨玛－银脉长者（33, 46）
3.艾尔文森林－闪金镇－雷眉长者（40, 63）
4.西部荒野－哨兵岭－逐星长者（56, 47）
5.诅咒之地－黑暗之门－风怒长者（57, 54）
6.荆棘谷－祖尔格拉布外－星林长者（53, 18）
7.荆棘谷－藏宝海湾－冰蹄长者（27, 74）
8.燃烧平原－巨槌石－巨石长者（82, 46）
9.燃烧平原－烈焰峰－晨行长者（64, 24）
10.灼热峡谷－黑炭谷－铁环长者（21, 79）
11.提瑞斯法林地－布瑞尔－灰石长者（61, 53）
12.银松森林－瑟伯切尔－黑曜石长者（45, 41）
13.辛特兰－爬虫废墟－雪峰长者（50, 48）
14.西瘟疫之地－哭泣之洞外
－幽林长者（65, 47）
15.西瘟疫之地－通灵学院顶楼（不在副本内）
－月击长者（69, 73）
16.东瘟疫之地－皇冠哨塔－风路长者（39, 75）
17.东瘟疫之地－圣光之愿礼拜堂
－雪冠长者（81, 60）

二、卡利姆多的长者

1.杜隆塔尔－剃刀岭－符文图腾长者（54, 44）
2.艾萨拉－拉文凯斯雕像－夜光长者（72, 85）
3.贫瘠之地－十字路口－月光长者（51, 30）
4.贫瘠之地－陶拉祖营地－高山长者（45, 57）
5.贫瘠之地－棘齿城－风之图腾长者（56, 60）
6.泰达希尔－多兰纳尔－锋叶长者（56, 60）
7.黑海岸－奥伯丁－星纹长者（36, 46）
8.莫高雷－血蹄村－血蹄长者（48, 53）
9.灰谷－阿斯特兰纳－水歌长者（35, 48）
10.菲拉斯－拉瑞斯小亭
－恐怖图腾长者（76, 37）
11.菲拉斯－厄运之槌－迷雾长者（62, 31），
不在副本中
12.费伍德森林－加德纳尔－夜风长者（37, 52）
13.千针石林－乱风岗－星灵长者（45, 48）
14.千针石林－沙漠赛道－晨露长者（79, 77）
15.塔纳利斯－守卫之谷
－暴怒图腾长者（36, 80）
16.塔纳利斯－加基森－梦言长者（51, 27）
17.安戈洛环形山－巨痕谷－雷角长者（50, 76）
18.冬泉谷－凯斯利尔废墟－金矛长者（55, 43）
19.冬泉谷－永望镇－石塔长者（61, 37）
20.希利苏斯－水晶谷－棱石长者（23, 11）
21.希利苏斯－塞纳里奥要塞
－刃歌长者（48, 37）

三、诺森德的长者

1.无畏要塞- 长者萨迪斯
2.月溪旅－长者贝尔达
3.群星之墓－长者墨尔希
4.冰霜堡－长者法迦尔
5.仁德会－雷吼长者
6.永生之盾－长者诺塔尔
7.湖边着陆场－长者杉德雷
8.雨声河－长者瓦尼卡
9.泰塞斯废墟－长者卢纳罗
10.冬拥湖－蓝狼长者
11.希姆托加－长者陶鲁斯
12.莫亚基港口－长者索伊姆
13.K3－灰鬃长者
14.布德克拉格庇护所－石须长者
15.战歌要塞－长者帕姆亚
16.欧尼瓦营地－长者伍雷恩
17.阿格玛之锤－天守长者
18.唐卡洛营地－长者穆拉克

四、地下城的长者

1.祖尔法拉克－蛮鬃长者
2.沉没的神庙－星歌长者
3.玛拉顿－碎石长者
4.黑石塔－石墙长者
5.黑石深渊－黎明长者
6.斯坦索姆－远风长者
7.乌特加德城堡－长者亚尔特恩
8.魔枢－长者伊加苏
9.艾卓-尼鲁布－长者努尔根
10.达克萨隆－长者基里亚斯
11.古达克－长者奥哈齐
12.岩石大厅－长者尤拉克
13.乌特加德之巅－长者库甘达加

五、阵营的长者

1.达纳苏斯－塞纳里奥区
－迅刀长者（33, 15）
2.铁炉堡－秘法区－铜须长者（29, 17）
3.暴风城－花园－雷锤长者（21, 53）
4.奥格瑞玛－智慧谷－暗角长者（40, 33）
5.雷霆崖－长者高地－傲角长者（72, 23）
6.幽暗城－洛丹伦废墟－暗灵长者（66, 38）

附13：仲夏火焰节所有火焰一览

1.东部王国

区域	联盟方火焰位置	部落方火焰位置
阿拉希高地	避难谷地(50,44)	落锤镇(74,41)
荒芜之地	—	卡加斯(4,49)
诅咒之地	守望堡(58,17)	—
燃烧平原	摩根的岗哨(80,62)	烈焰峰(62,29)
丹莫罗	卡拉诺斯(46,46)	—
暮色森林	夜色镇(74,51)	—
艾尔文森林	闪金镇(43,65)	—
永歌森林	—	北部圣殿(46,50)
幽魂之地	—	塔奎林(46,26)
希尔斯布莱德丘陵	南海镇(50,46)	塔伦米尔(58,25)
洛克莫丹	塞尔萨玛(32,40)	—
赤脊山	湖畔镇(24,59)	—
银松森林	—	瑟伯切尔(49,38)
荆棘谷	藏宝海湾(34,73)	藏宝海湾(33,75)
悲伤沼泽	—	斯通纳德(47,47)
辛特兰	鹰巢山(14,50)	恶齿村(76,74)
提瑞斯法林地	—	布瑞尔(57,52)
西瘟疫之地	寒风营地(43,82)	—
西部荒野	哨兵岭(56,54)	—
湿地	米奈希尔港(13,47)	—

3.主城

区域	联盟方火焰位置	部落方火焰位置
铁炉堡	探险者大厅(64,25)	—
暴风城	法师区(38,61)	—
达纳苏斯	鲁瑟兰村(55,91)	—
埃索达	水晶大厅(41,25)	—
奥格瑞玛	—	智慧谷与暗巷区接合处(51,43)
雷霆崖	—	灵魂高地(18, 20)
幽暗城	—	洛丹伦废墟，径直进入幽暗城即可看到
银月城	—	谋杀小径与逐日王庭结合处(69,42)

2.卡利姆多

区域	联盟方火焰位置	部落方火焰位置
灰谷	阿斯特兰纳(37,54)	碎木岗哨(70,69)
秘蓝岛	碧蓝岗哨(44,53)	—
秘血岛	秘血岗哨(55,69)	—
黑海岸	奥伯丁(37,46)	—
凄凉之地	尼耶尔前哨站(65,17)	葬影村(26,76)
杜隆塔尔	—	剃刀岭(52,47)
尘泥沼泽	塞拉摩岛(62,40)	蕨墙村(33,30)
菲拉斯	羽月要塞(28,43)	莫沙彻营地(72,47)
莫高雷	—	血蹄村(51,60)
希利苏斯	塞纳里奥要塞(57,34)	塞纳里奥要塞(46,44)
石爪山脉	—	烈日石居(50,60)
塔纳利斯	加基森(52,29)	加基森(49,27)
泰达希尔	多兰纳尔(55,60)	—
贫瘠之地	—	十字路口(52,28)
千针石林	—	乱风岗(42,53)
冬泉谷	永望镇(62,35)	永望镇(59,35)
外域		
刀锋山	希尔瓦纳(42,66)	雷神要塞(50,59)
地狱火半岛	荣耀堡(62,58)	萨尔玛(55,40)
纳格兰	塔拉(50,70)	加拉达尔(51,34)
虚空风暴	52区(31,63)	52区(32,68)
影月谷	蛮锤要塞(40,55)	影月村(33,30)
泰罗卡森林	奥蕾莉亚要塞(55,55)	裂石堡(52,43)
赞加沼泽	泰雷多尔(69,52)	萨布拉金(36,52)

九、光辉事迹

指非常困难或已经不可能完成的成就,不奖励点数。

成就名称	成就介绍	现在完成可能
服务器第一！80级	本服务器第一个达到80级的玩家。	可
服务器第一！80级萨满祭司	如题。	可
服务器第一！80级德鲁伊	如题。	可
服务器第一！80级圣骑士	如题。	可
服务器第一！80级牧师	如题。	可
服务器第一！80级术士	如题。	可
服务器第一！80级猎人	如题。	可
服务器第一！80级死亡骑士	如题。	可
服务器第一！80级法师	如题。	可
服务器第一！80级战士	如题。	可
服务器第一！80级潜行者	如题。	可
服务器第一！80级侏儒	如题。	可
服务器第一！80级血精灵	如题。	可
服务器第一！80级德莱尼	如题。	可
服务器第一！80级矮人	如题。	可
服务器第一！80级人类	如题。	可
服务器第一！80级暗夜精灵	如题。	可
服务器第一！80级兽人	如题。	可
服务器第一！80级牛头人	如题。	可

成就名称	成就介绍	现在完成可能
服务器第一！80级巨魔	如题。	可
服务器第一！80级亡灵	如题。	可
服务器第一！宗师级炼金技能	本服务器第一个达到450点炼金技能。	可
服务器第一！宗师级锻造技能	本服务器第一个达到450点锻造技能。	可
服务器第一！宗师级烹饪技能	本服务器第一个达到450点烹饪技能。	可
服务器第一！宗师级附魔技能	本服务器第一个达到450点附魔技能。	可
服务器第一！宗师级工程学技能	本服务器第一个达到450点工程学技能。	可
服务器第一！宗师级急救技能	本服务器第一个达到450点急救技能。	可
服务器第一！宗师级钓鱼技能	本服务器第一个达到450点钓鱼技能。	可
服务器第一！宗师级采药技能	本服务器第一个达到450点草药学技能。	可
服务器第一！宗师级铭文技能	本服务器第一个达到450点铭文技能。	可
服务器第一！宗师级珠宝加工技能	本服务器第一个达到450点珠宝加工技能。	可
服务器第一！宗师级制皮技能	本服务器第一个达到450点制皮技能。	可
服务器第一！宗师级采矿技能	本服务器第一个达到450点采矿技能。	可
服务器第一！宗师级剥皮技能	本服务器第一个达到450点剥皮技能。	可
服务器第一！宗师级裁缝技能	本服务器第一个达到450点裁缝技能。	可
服务器第一！魔法追寻者	参与服务器上首次击杀英雄模式永恒之眼中的玛里苟斯。奖励：头衔“魔法追寻者”	可
服务器第一！黑曜石杀手	参与服务器上首次击杀英雄模式黑曜石圣殿的黑岩守护者萨塔里奥。奖励：头衔“黑曜石杀手”	可
服务器第一！纳克萨玛斯的征服者	参与服务器上首次击杀英雄模式纳克萨玛斯最后首领克尔苏加德。奖励：头衔“纳克萨玛斯的征服者”	可
服务器第一！诺森德先锋	本服务器第一个银色北伐军、龙眠联军、肯瑞托和黑锋骑士团都达到崇拜声望的玩家。	可
典藏版：迷你破坏神	拥有《魔兽世界》典藏版赠送的迷你破坏神宠物。	否
典藏版：熊猫	拥有《魔兽世界》典藏版赠送的熊猫宠物。	否
典藏版：跳虫	拥有《魔兽世界》典藏版赠送的跳虫宠物。	否
典藏版：虚空龙宝宝	拥有《燃烧的远征》典藏版赠送的虚空龙宝宝宠物。	否
典藏版：冰霜龙宝宝	拥有《巫妖王之怒》典藏版赠送的冰龙宝宝宠物。	否
奔波尔霸	拥有2005年BlizzCon赠送的鱼人宝宝。	否
鱼人服装	拥有2007年BlizzCon赠送的鱼人服装。	否
暴雪巨熊	拥有2008年BlizzCon赠送的暴雪巨熊。	否
泰瑞尔的剑柄	拥有2008年巴黎WWI赠送的泰瑞尔的剑柄。	否
侦察兵	获得头衔“侦察兵”。这些PvP头衔来自旧的荣誉系统。	否
侦察兵	获得头衔“侦察兵”。	否
中士	获得头衔“中士”。	否
高阶军士	获得头衔“高阶军士”。	否
一等军士长	获得头衔“一等军士长”。	否
石头守卫	获得头衔“石头守卫”。	否
血卫士	获得头衔“血卫士”。	否
军团士兵	获得头衔“军团士兵”。	否
百夫长	获得头衔“百夫长”。	否
勇士	获得头衔“勇士”。	否
中将	获得头衔“中将”。	否
将军	获得头衔“将军”。	否
督军	获得头衔“督军”。	否
高阶督军	获得头衔“高阶督军”。	否
列兵	获得头衔“列兵”。	否
下士	获得头衔“下士”。	否
中士	获得头衔“中士”。	否
军士长	获得头衔“军士长”。	否
士官长	获得头衔“士官长”。	否
骑士	获得头衔“骑士”。	否
骑士中尉	获得头衔“骑士中尉”。	否
骑士队长	获得头衔“骑士队长”。	否
护卫骑士	获得头衔“护卫骑士”。	否
少校	获得头衔“少校”。	否
司令	获得头衔“司令”。	否
统帅	获得头衔“统帅”。	否
元帅	获得头衔“元帅”。	否
大元帅	获得头衔“大元帅”。	否
纳鲁的勇士	获得头衔“纳鲁的勇士”。完成毒蛇神殿和风暴要塞的入门任务取得。前夕更新后无法再取得。	否
阿达尔之手	获得头衔“阿达尔之手”。完成海加尔山和黑暗神殿的入门任务取得。前夕更新后无法再取得。	否
沙塔斯的英雄	占星者和奥尔多声望都达到过崇拜。一方达到崇拜后通过可重复任务转而提升另一方的声望。	可

成就名称	成就介绍	现在完成可能
遵命，船长！	获得血帆舰长之帽……然后出门去呼吸一点新鲜空气。该顶很酷的帽子还能召唤鹦鹉宠物，通过与荆棘谷的血帆海盗声望达到尊敬而取得，而提高声望的方法是杀地精，会严重破坏与几个地精城市的关系，带来很多不便。	可
古典坐骑	拥有一种无法再获得的原版史诗坐骑。参见“综合”部分的坐骑列表。	否
死亡军马的缰绳	从斯坦索姆的瑞文戴尔男爵那里获取死亡军马的缰绳。	可
无头骑士的缰绳	在万圣节期间，从血色修道院的无头骑士那里获取无头骑士的缰绳。	可
迅捷祖利安猛虎	从祖尔格拉布的高阶祭司塞卡尔那里获取迅捷祖利安猛虎。	可
拉扎什迅猛龙	从祖尔格拉布的血领主曼多基尔那里获取拉扎什迅猛龙。	可
炽热战马的缰绳	从卡拉赞的猎手阿图门那里获取炽热战马的缰绳。	可
乌鸦之神的缰绳	从塞泰克大厅的安苏那里获取乌鸦之神的缰绳。	可
迅捷白色陆行鸟	从魔导师平台的凯尔萨斯·逐日者那里获取迅捷白色陆行鸟。	可
奥的灰烬	从风暴要塞的凯尔萨斯·逐日者那里获取奥的灰烬。	可
迅捷虚空幼龙	获取《燃烧的远征》竞技场第一赛季的迅捷虚空幼龙。	否
残酷角斗士的虚空幼龙	获取《燃烧的远征》竞技场第二赛季的残酷角斗士的虚空幼龙。	否
复仇角斗士的虚空幼龙	获取《燃烧的远征》竞技场第三赛季的复仇角斗士的迅捷虚空幼龙。	否
阿曼尼战熊	拥有一头阿曼尼战熊。	否
红色是身份的象征	获得一枚红色其拉共鸣水晶。	可
萨弗拉斯，炎魔拉格纳罗斯之手	持有萨弗拉斯，炎魔拉格纳罗斯之手。这把橙色锤子是通过组合萨弗拉斯之眼和萨弗隆战锤而成，前者是熔火之核的最后首领拉格纳罗斯有约1%几率掉落，后者是由铁匠制作，需要技能300，熔火之核的第八个首领焚化者古雷曼格有20%左右几率掉落萨弗隆铁锭（不绑定，可以交易），将一个萨弗隆铁锭交给黑石深渊酒吧的罗克图斯·暗契就能得到图纸，材料是萨弗隆铁锭x8、山脉之血x10、 黑铁锭x20、火焰精华x25、熔岩之核x10、炽热之核x10、奥金锭x50。	可
雷霆之怒，逐风者的祝福之剑	完成一系列任务，获得雷霆之怒，逐风者的祝福之剑。只有战士、圣骑士、猎人和潜行者可以做这个任务线。首先，需要取得熔火之核的首领加尔有很小几率掉落的逐风者禁锢之颅右半部分，或者是迦顿男爵很小几率掉落的左半部分，之后可以到希利苏斯西北角跟德米提恩谈话得到复生之瓶开始一个任务，调查瓶子后可以跟德米提恩接到下一步“逐风者桑德兰”，需要两半的逐风者禁锢之颅、火焰之王的精华（拥有该任务时熔火之核最后首领拉格纳罗斯100%掉落）、10条源质锭（铸造方法需要心灵控制黑翼之巢中部的大元素师克里希克学到，材料是黑翼之巢中的黑翼技师会掉落的源质矿石x1、奥金锭x10、炽热之核x1、元素助熔剂x3），找齐材料最后击败逐风者桑德兰就能取得。	可
埃提耶什，守护者的传说之杖	完成一系列任务，获得埃提耶什，守护者的传说之杖。收集纳克萨玛斯首领们随机掉落的碎片40个组合成杖身开始任务，然后取得克尔苏加德掉落的杖头和克苏恩掉落的杖尾，再到斯坦索姆召唤出一个5人首领杀掉，就可以完成这根麦迪文的传奇法杖。前夕后旧的纳克萨玛斯消失，再也无法取得。	否
埃辛诺斯战刃	拥有一套埃辛诺斯战刃。黑暗神殿的最后首领伊利丹·怒风各有约4%几率掉落这对橙色武器。	可
索利达尔，群星之怒	持有索利达尔，群星之怒。掉落率约是6%。	可
角斗士	获得竞技场第一赛季头衔“角斗士”。竞技场第一赛季各战场组中符合资格的队伍总数里排名靠前的0.5%的队伍可以获得角斗士头衔和虚空幼龙。	否
残酷角斗士	获得竞技场第二赛季头衔“残酷角斗士”。	否
复仇角斗士	获得头衔第三赛季“复仇角斗士”。	否
野蛮角斗士	获得头衔第四赛季“野蛮角斗士”。	否
甲虫之王	打开安其拉之门。完成安其拉开门节杖的史诗任务线，在安其拉开门前的物资准备完成、一切都准备就绪后，拥有节杖的玩家可以敲锣打开安其拉的大门。其它拥有节杖的玩家在之后的几个小时内也能完成任务取得头衔和史诗虫子坐骑。后来不少玩家通过完成任务线然后转服的方法取得头衔和坐骑，但现在新服务器都是一个月以后才开放转服，那时门已经自动打开。	否
黄色美酒节酒杯	拥有2007年美酒节赠送的黄色美酒节酒杯。	否
蓝色美酒节酒杯	拥有2008年美酒节赠送的蓝色美酒节酒杯。	否
竞争者的战袍	拥有2008年竞争之魂活动赠送的竞争者的战袍。 活动期间只要在打一场战场，无论输赢都会收到这件战袍。	否
竞争之魂	拥有2008年竞争之魂活动赠送的竞争之魂。活动期间只要在战场中取胜就有机会收到这个宠物。	否
发条战士	拥有2007年冬幕节赠送的发条战士。	否
打架赛车	拥有2008年冬幕节赠送的打架赛车。	可
上面的朋友	通过战友招募系统获得一匹斑马坐骑。在美服为了吸引更多的玩家而搞的活动，只要玩家通过“招募一个朋友”方式向一个朋友的电子邮箱寄出免费的试玩序列号，两人组队时便可以获得三倍经验值还有升两级送一级，而且当这个朋友将试玩账号升级为正式账号并且购买两个月以上的游戏时间，邀请者就可以获得斑马坐骑。	否
保卫者的战袍	通过开启黑暗之门的事件获得一件保卫者的战袍。燃烧远征开放，黑暗之门再度开启前有个世界事件，大量恶魔不断涌出黑暗之门，那时候完成任务“勇往直前”杀死6个入侵的恶魔卫士就能得到。	否
银色黎明徽章	通过天灾入侵事件获得一件银色黎明徽章。杀死入侵的亡灵可以得到死灵符文，收集10个完成任务“阴影之下”后就可以用8个符文购买徽章。天灾入侵事件在纳克萨玛斯开放前发生过，在前夕更新，诺森德开放前还会发生第二次。	可



入门介绍

欢迎来到魔兽世界集换式卡牌游戏!

在这个游戏中， 你控制1个艾泽拉斯世界中的英雄。你的英雄可以邀请盟军加入你的队伍，完成各种任务，寻找武器和防具，以及施展各种来自《魔兽世界》在线游戏中的技能及天赋 。

魔兽世界TCG（TCG即桌面对战纸牌游戏）从《魔兽世界》网络游戏中汲取了大量精华。两个阵营（部落和联盟）为了争夺艾泽拉斯的霸权而征战不休。每次你进行游戏时，你可以从中选择1个阵营的英雄进行扮演。

游戏的目标是在对手击败你之前击败他们。你和你的对手各持一套卡牌进行游戏，你既可以找1个对手来一场一对一的比拼，也可以召集多个朋友一起来一场混战，甚至也还可以组队“下副本”打Boss（当然必须要有1个人来扮演Boss，他将拥有Boss所特有技能及天赋）。在整个游戏过程中，你的英雄和盟军将给予对手的英雄及其盟军以伤害，除非得到治疗，否则这些伤害是永久的（这一点和万智牌不同，万智牌中的伤害是按回合计算的。也就是说，假如某个生物的生命值是100，在本回合受到99点伤害，在万智牌中下个回合开始后他的生命值依旧回复为100。而在“艾泽拉斯英雄传”中，下的回合此生物在得不到任何治疗的情况下生命值就是1了）。如果你的英雄承受的伤害大于或等于他的生命值，那么英雄就会死去，而你也就输了。另外假如你用光了你套牌中的所有卡牌，并且不能再抓1张时，你也就输掉了游戏，所以你要在用光卡牌之前击败你的对手。

起始包中有什么?

最开始游戏时，你需要购买游戏的起始包，下面就简单地说明一下游戏的起始包里都有什么样的卡牌。



每个起始包中包括:

1.一套有30张卡牌的套牌，以及捆绑在一起的1张英雄卡牌和2张UDE点数卡。

套牌已经随同英雄卡牌预先构筑好了，在最初的几次游戏中你可以直接使用这个套牌和英雄。一共有9个不同的起始套牌，每种分别对应1个职业，你可以选择你喜欢的1个职业——例如法师套牌，开始你的游戏。



2.有1个额外的补充包。

补充包里有15张卡牌，其中有11张普通牌（白牌），3张精良牌（绿色），1张稀有（蓝色）以上的牌。

补充包里还会有1张UDE积分卡，当然，如果你人品特别好，那张UDE积分卡就会被4种特殊刮刮卡中的一种所代替，关于UDE积分卡和特殊刮刮卡的情况将

在后文中介绍。

只要理解了以下几个游戏中的基础概念，就可以很容易掌握游戏的玩法了。

游戏基础概念介绍

1.重置和横置

重置：当你将手中的1张卡牌放进场时，它就进入了重置状态，你需要将它纵向放置在场中。在你的每1个回合开始时，都需要重置你场上所有的牌，就是要将所有的牌都纵向放置。



横置：当你想要使用场上的卡牌时，通常都要横置它。横置1张牌，就是将其由纵向放置转为横向放置。你只能横置那些为重置状态的卡牌。

2.资源

资源就像游戏中的货币。你需要通过横置资源牌来支付各种行动的费用，如邀请盟军加入队伍或是使用英雄的技能。

在你的每1个回合中，你可以选择手上的任何1张卡牌放置（进场）为资源，每张牌代表1点资源，需放置到你的资源栏中。带有“！”号标志的任务牌可以选择正面朝上放置，当任务完成后，则需将其翻转为正面朝下放置，而其他卡牌则只能正面朝下放置。

3.费用

费用是为了使用卡牌、使用能力或是执行其他行动所必须支付的资源点数。

卡牌或能力所需的的资源费用，是由位于卡牌左上角的1个资源费用符号内的数字表示。你需要通过横置该数量的资源牌来支付资源费用。例如，你必须横置2个资源来使用1张左上角标着2的卡牌，或者你必须横置3张资源牌来启动1个需要消耗3费用的特殊能力牌。

4.能力

卡牌文字栏内的文本告诉你这张卡牌的能力。阅读文字然后按照指示来使用它的能力。

5.目标

如果1张牌告诉你需要1个目标，那么你必须选择1个目标。如果牌上告诉你需要1个以上的目标，那么你必须选择1个指定数量的目标。如果没有合法目标（场上符合卡牌描述的目标），那么你就不能使用这张牌。示例：你使用1张上面写着“横置目标盟军”的技能卡。你使用这张卡的同时就要选择1个对手控制的盟军，于是你的对手就要横置它。



一旦你选定了目标，即使在你选定的目标身上发生了任何事情，你也不能再更改你的决定。

6.唯一

有些卡牌在它们的类别栏里具有“唯一”关键词，这意味着你只能在场中放置1个此种卡牌，其他同名卡牌如果进场就都要放到其拥有者的坟墓场中。例如对手的某些动作使你方有多个同名唯一卡牌同时出现在场上，那么你只能选择其一留在场中。

有些卡牌在类别栏里有后面跟括号及数字的标记。这个数字告诉你同时可以控制多少张具有该标记的卡牌。任何时候你在场中控制的具有该标记的卡牌超过了这个数字，你就必须立刻把多余的卡牌放入其拥有者的坟墓场。你可以选择留下哪些。示例：灼热图腾有1个火焰图腾（1）的标记。这表示你的场上只能有1个火焰图腾。任何时候你的场上有超过1个火焰图腾，你必须立刻将多余的



卡牌介绍



放入其拥有者的坟墓场。你选择留下哪一个。

只有英雄、唯一卡，以及具有限制符号的卡，才对场上你方同时拥有卡牌的数量有限制。例如，你的场上可以同时有多个碎击格瑞特盟军，因为格瑞特碎击不具有“唯一”关键字。

有些武器（例如斧）卡牌在类别栏中具有“双手武器”标记，因此你不能在场上同时拥有1个双手武器牌和1个有着“副手”标示（通常是道具，武器或者防具）的卡牌。任何时候你同时控制了1个双手武器牌和1个副手卡牌，你必须立刻将其中之一放入其拥有者的坟墓场。你要选择留下哪一个。

注意所有双手武器都具有“近战（1）”标示，所以你不能同时控制1个双手武器和另1个近战武器。然而，你却可以同时控制1个近战武器和1个远程武器（双武器将在未来的版本中引入）。

卡牌的各部分介绍



■卡牌名称
位于卡牌左上角。

■特性图标
是构筑套牌时使用的图标。

■使用费用
是在卡牌名称左边的数字，告诉你要求横置多少点资源费用才能从你手上使用这张卡牌。

■卡牌角标
在卡牌右下角和左下角会有一些图形标记和数字，英雄、盟军牌右下角标出的是生命值，武器牌在右下角标出的是打击费用，防具牌在右下角标出的是防御力。盟军和武器牌在左下角标出的是攻击力，在这个数值下的图标代表攻击的类型，共有近战、远程、火焰等八种。

■类型栏
位于插图和文字栏之间，它告诉你卡牌的类型。牌的类别栏可以包含1个或多个标记（例如“盟军”“宠物”或“斧”）。

■文字栏
位于类别栏之下，它告诉你卡牌的能力。

■收集编号
它告诉你卡牌是来自哪一个版本，以及它的编号是多少。收集编号的颜色还表示卡牌的稀有性：白色表示普通，绿色表示精良，蓝色表示稀有，紫色表示史诗，橙色表示传说，基本上与《魔兽世界》中装备的颜色相对应。

卡片类型

1.英雄牌

你的英雄卡代表你，它领导着你的队伍。

每个英雄的右下角都标有生命值，表示英雄可以承受的伤害数值。如果英雄承受的伤害大于等于生命值（致命伤害），你就输掉了游戏。

英雄可以攻击，也可以防御对方英雄及其盟军在战斗中造成伤害，你通常需要使用1个武器进行打击。英雄也可以使用防具和物品来帮助战斗。

每张英雄卡上面都有若干特性的类型栏。你可以在类型栏的左边找到英雄的种族、天赋和职业。而专业技能则在右边。每个英雄还有1个阵营特性图标位于左上角，以及1个职业特性图标位于右上角。

每张英雄卡都是双面的。开始游戏时让有特性图标的一面朝上。在游戏中，你可以使用英雄的能力，此时要将它翻转过来，让有完整插图的那一面朝上。

2.盟军牌

在游戏开始时，队伍中只有你的英雄1个人，随着游戏的进行，你可以邀请盟军们加入队伍（类似于万智牌中的召唤生物）。盟军可以进攻和防御对方的英雄及其盟军，还有许多盟军具有在游戏中使用的技能。

当你的盟军出场时，它将进入盟军栏。你只能让在你的回合开始时已经在你队伍中的盟军进行攻击或者使用能力。

每张盟军卡牌具有以下内容：



使用费用：位于左上角，表示要横置多少资源才能从你手上使用这张卡牌。1个攻击力标志，位于左下角，表示盟军能在战斗中造成多少伤害。在攻击力周围还有1个符号，表示伤害类型。伤害类型规定了造成伤害的种类，它对其他卡牌可能会造成影响。一共有8种伤害类型，分别是奥术、火焰、冰霜、神圣、近战、自然、远程、暗影，基本上与《魔兽世界》也是对应的。

生命值：位于右下角，它告诉你该盟军可以承受的伤害。受到致命伤害（大于等于生命值的伤害）的盟军将被摧毁，置入其拥有者的坟墓场。

3.武器牌

武器卡牌只能被英雄使用，而且英雄的职业必须匹配武器卡牌上的职业图标。战士无法使用法师的装备，反之亦然。例如，战士无法使用月布长袍以及发明家聚焦剑。类似的法师也不能使用克罗之刃或是觅心者（这一点与《魔兽世界》稍有不同，魔兽世界中的战士要非穿月布长袍你也没什么办法）。

英雄在开始游戏时没有攻击力，但是在战斗中，你可以通过使用武器打击来增加英雄的攻击力。一场战斗中只能使用一件武器进行打击，但可以进行多次打击，只要你能够找到让这张牌重置的方法。

英雄不是必须通过进攻才能进行武器打击。防御时也可以。如果你有两件武器（例如，1个是近身武器，1个是远程武器），那么可以在进攻时利用其中1个进行打击。然后，在防御时使用另1个。

即使是在英雄横置时，也可以利用武器攻击。

如果打击后武器牌离场，它的攻击力将在这场战斗过程中依然有效。

当你的武器牌进场时，将它置入英雄栏。如果要利用场上的武器进行打击，你必须支付它的打击费用，并横置它。你可以在武器进场的同一回合使用它进行打击。你还可以在武器进场的同一回合使用武器的能力。

每张武器卡牌都具有以下内容：

攻击力：位于左下角，表示当你使用该武器在战斗中打击时会给英雄增加多少攻击力。攻击力值周围还有1个符号表示了使用武器时产生伤害的类型。



使用费用：位于左上角，表示要横置多少资源才能从你手上使用这张卡牌。

打击费用：位于右下角，表示要横置多少资源才能使用这个武器进行打击。

4.防具牌

防具卡牌只能被英雄使用，而且英雄的职业必须匹配防具卡牌上的职业图标。

防具用于防止将对你英雄造成的伤害。当你防具进场时，它就进入了英雄栏中。使用防具时，你需要横置它。

你可以在防具进场的同一回合使用防具的能力。

每张防具卡牌都具有以下内容：

使用费用：位于左上角，表示要横置多少资源才能从你手上使用这张卡牌。

防御力：位于右下角。任何时候英雄将要遭到伤害时，可以横置护甲来防止等同于防御力的伤害。



5.物品牌

物品卡牌只能被英雄使用，而且英雄的职业必须匹配物品卡牌上的职业图标。

物品是除武器和护甲外英雄可以具有的装备。例如，戒指、饰品和药水。

使用物品卡牌时，它将进入英雄栏。



你可以在物品进场的同一回合使用物品的能力。

每张物品卡牌都具有以下内容：

使用费用：位于左上角，表示要横置多少资源才能从你手上使用这张卡牌。

文字栏：在文本栏中的文本表示此物品具有的能力。

6.技能牌



技能是代表英雄特殊技能和法术的卡牌。

每张技能牌有1个使用费用值，位于卡牌左上角，表示要横置多少资源才能从你手上使用这张卡牌。

多数技能在使用后将会进入坟墓场，但是在文字栏中具有“持续”关键字的技能将会进场。在关键字“持续”之后的文字表示场上的技能具有什么能力。

除非在其类别栏内具有“瞬发”标示的技能卡，否则只有在你回合中的行动阶段才能使用技能。瞬发技能可以在任意时间使用，包括在对手的回合中。

如果1个持续技能需要结附在1张场上的卡牌上时，那么在技能卡牌进场时要将它放在那张卡牌之下。当卡牌离场时，附着在这张卡牌上的所有结附卡牌都将进入其拥有者的坟墓场。

同一张卡牌上可以附着多张持续技能卡牌——即使是相同名字的技能。



7.任务牌

任务牌的左上角使用费用的位置用1个惊叹号来代替。

任务牌只能作为资源进场。当你选择1张任务牌作为资源时，要将它面朝上放置进场。当1张任务面朝上放置在资源栏中时，你可以用它支付费用，就像用那些牌面朝下的资源（通过横置它）支付一样，而且你也能使用它的能力。

示例：在你的资源栏中有1张面朝上的任务，写着“支付（3）来完成这个任务。奖励：“抓1张牌。”如果你横置了3个资源然后把这个任务翻转，你就抓1张牌。（注意：你可以横置任务本身来支付部分资源费用。）一旦翻转后，任务就保持牌面朝下的放置在资源栏内。你仍然可以将它作为资源来支付费用，但是不能再使用它的能力，因为它已经不再是正面朝上了。

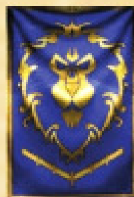
一旦你完成了任务，必须将卡牌翻转，牌面朝下，表示它已经完成了。



特 性

英雄在魔兽世界TCG中可以做什么事取决于他或她的特性。英雄具有5个特性：阵营、天赋、专业技能、种族以及职业。

1.阵营：部落和联盟之间的战火暂时熄灭，进入一种脆弱的和平之中。公开的战事虽然已经结束，但是敌意依然存在，局部冲突时常发生。.



联盟：联盟由4个种族组成：高贵的暴风城人类，神秘的达纳苏斯暗夜精灵，强壮的铁炉堡矮人以及来自辐射之城诺莫瑞根的侏儒流亡者。他们的忠诚联盟可以回溯到第二次大战期间，肩并抗击部落的时代。



部落：新部落的各种族在萨尔酋长的领导下在第二次战争中觉醒，并在迁往卡利姆多的过程中联合起来。部落的成员包括嗜血的兽人、暗矛巨魔，高贵的牛头人以及从巫妖王的奴役下挣脱出来的亡灵种族被遗忘者。

2.天赋：每位英雄都专精于1个天赋树。英雄的天赋专精标注在英雄卡牌的类型栏内。

3.专业技能：每个英雄具有2个专业技能，在未来的魔兽世界TCG资料片中将会非常重要。未来的版本中将会包含像为锻造准备的闪光的秘银徽记以及为附魔准备的浓烟山脉之心。

4.种族：在未来的魔兽世界TCG资料片，将会出现仅能被特定种族使用的卡牌。例如：亡灵的食尸。

5.职业：TCG中包含所有9大职业——德鲁伊、猎人、法师、圣骑士、牧师、盗贼、萨满、术士、战士。



游戏起始设置

你应该使用起始包中的英雄和预组套牌进行最初的几次游戏。

其他你需要的东西是表示伤害和其他效果的指示物。

可以通过骰子、珠子和其他小东西来当作指示物。使用指示物来记录英雄和每个盟军承受了多少伤害。记住除非被治疗或是盟军离场，否则伤害是永久的。



每个玩家在游戏开始时将英雄放置进场。然后，投掷硬币来决定谁先开始。

洗牌之后，每个玩家抓取起始的7张牌。

从第1个玩家开始，对起始手牌不满意的玩家可以“再调度”。再调度时， 将起始手牌洗入你的套牌之中，然后再抓取新的7张起始手牌。每1个玩家在每次游戏中只能“再调度”一次，并只能在游戏开始时进行。

所有玩家都决定起始手牌之后，第1个玩家的回合开始。

游戏区域

每个玩家都有1个套牌区、1个手牌区、1个坟墓场以及1个移出游戏区。所有玩家共享锁链区和游戏区。

①在游戏开始前将自己的套牌洗好，然后允许对手切牌。在游戏中，你套牌中的牌需要牌面向下放置，并且你应无法看到任何玩家的套牌中的牌。

②你手上拿着你抓的牌。只有你能看到自己的手牌。

③你的坟墓场是放置“死去”的牌的。被消灭或者被丢弃的牌将进入你的坟墓场。坟墓场中的牌面向上，并且你可以看到任何玩家的坟墓场中的牌。

④锁链是卡牌和效果被使用但还未对游戏造成影响时放置的区域。在你未读过进阶概念章节以前你并不需要知道有关锁链的问题。

⑤游戏区是大多数动作发生的区域。盟军、武器、防具、物品、资源以及持续技能都在这里。每个玩家有1个放置盟军的盟军栏，1个放置武器、防具、物品、持续技能以及英雄的英雄栏；还有1个放置资源的资源栏。

⑥移出游戏区是放置已经被从游戏中移出的卡牌的区域。它与坟墓场并不相同，例如移出游戏区内的卡牌是不能够被复活的。

总之，通俗的来讲，你在打牌时，把你的套牌背面朝上放在手边以便抓牌，你在场中出的牌可分为几“堆”——任务和资源牌放一堆，英雄及其装备、技能牌放一堆，盟军生物牌放一堆，“死掉”的牌放一堆，移出的牌再放一堆。

回合顺序

玩家的回合，是从第1个玩家开始按照顺时针方向轮流进行。每个玩家的回合分为三个阶段，某些阶段再分为几个步骤。

1.开始阶段

开始阶段是进行新回合之前的准备阶段。分为2个步骤：重置步骤和抓牌步骤。

①重置步骤：在重置步骤的开始，你要重置（直立放置）所有场上的卡牌。

②抓牌步骤：在抓牌步骤的开始，你抓1张牌。

在第1个玩家的第1个回合，略过抓牌。

2.行动阶段

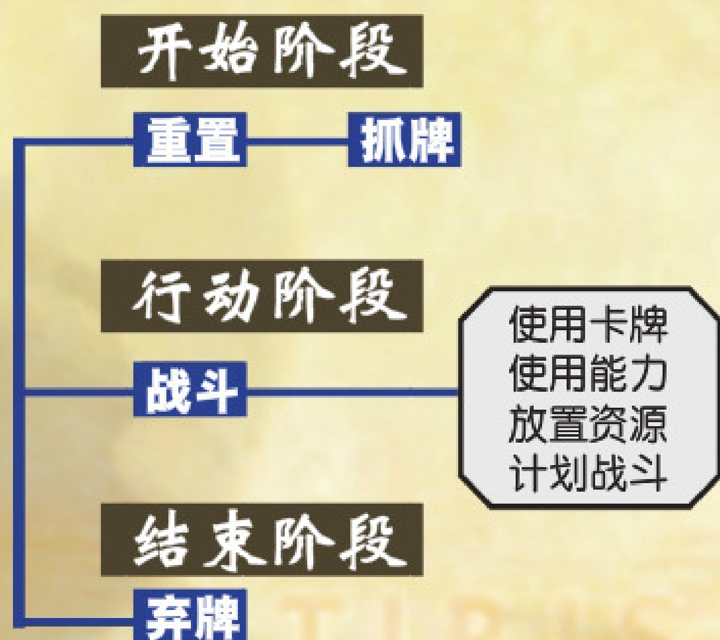
你可以以任意顺序来执行以下4种行动：使用1张卡牌，使用1个支付能力，放置1个资源，计划一场战斗。

每一回合只可以放置1个资源牌，但可以执行任意次数的其他行动。

①使用1张卡牌

使用卡牌时，将它从你手中拿出，通过消耗资源来支付使用费用（左上角的数字），然后遵照文本栏中的说明





进行操作。

当你使用时需要完成以下动作：

* 如果是武器、防具或物品，则卡牌进场，置于英雄旁边。

* 如果是盟军，则卡牌进场，置于盟军栏。

* 如果需要结附其他卡牌的技能，则卡牌进场，置于结附卡牌之下。

* 如果是不需要结附其他卡牌的持续技能，则卡牌进场，置于英雄栏。

* 如果是非持续技能（没有“持续”关键字的技能），则卡牌进入坟墓场。

②使用1个支付能力

支付能力是在卡牌文字栏中有箭头符号（→）的能力，这个能力需要支付一定的费用才能使用。在“→”前的文字就是使用该能力的费用，在“→”后的文字是支付后所发生的事情。总之要想使用支付能力，只需支付费用，然后按照“→”后的文字所说的去做就可以了。除非卡牌上有所注明，否则你可以任意次使用支付能力，只要你能支付得起它的费用。

在有些支付能力的费用中，会有1个起动符号。要支付这个费用，你就需要横置这张卡片，这种能力称为被启动的能力。记住，如果要使用盟军的被启动能力，只能是该盟军牌在你的回合开始时，已经在你的队伍中才可以。而防具、物品或是武器在进场的同一回合，就可以使用它们的被启动能力。



③放置1个资源

可以在你的每1个回合中放置1个资源。放置资源时，将任意卡牌从你的手上以正面朝下的方式放置到资源栏中。如果是任务卡，也可以选择正面朝上的方式放置。如果正面朝上，就代表你可以使用它的能力。

④计划一场战斗

你的英雄和盟军可以进攻对手的英雄和盟军。



3.结束阶段

在完成使用卡牌、使用费用能力、放置资源和计划战斗后，你就进入了结束阶段。在结束阶段中：

*你无法再放置资源、计划战斗，或是使用非瞬发的卡牌。

*任何玩家都可以使用瞬发卡牌或使用能力。

所有玩家都执行完行动之后，进入结束步骤。在结束步骤中，如果你手上的牌超过了最大值（7张），那么必须弃掉多余的牌。

玩家的结束步骤结束后，下一个玩家重新开始他的开始阶段。

基础战斗

1.战斗步骤

在基础战斗中将有5件事情按序发生：

①宣告：你选择1个重置的英雄或队伍中的盟军作为进攻宣告者，并选择1个对手的英雄或盟军作为防御宣告者。

②进攻：进攻宣告者被横置（横向放置）并进攻。

③防御：防御宣告者开始防御。

④伤害：进攻者和防御者互相造成等于它们攻击力的伤害。这是唯一被认为是战斗伤害的伤害。

⑤结束：战斗步骤结束。

如果进攻者或防御者是英雄，或者防御方控制的英雄或盟军可以护卫，那么会有其他事情发生。不过现在让我们来看看两个盟军之间发生的战斗。

示例：你宣告让你队伍内的盟军进攻对手的1个盟军。进攻宣告者具有2 攻击力和3点生命值，防御宣告者具有1 攻击力和2点生命值。你横置进攻者。当战斗结束时，进攻者对防御者造成2战斗伤害，防御者对进攻者造成1战斗伤害。防御者因为受到致命伤害，被消灭。进攻者用1个指示物表示它受到了1点伤害，但是它并没有被消



灭，因为它有3点生命值。

2.与英雄的战斗

如果你的英雄是进攻者或防御者，那么除了上述步骤之外还要做另外的2件事情：

①使用武器打击：在防御者开始防御后，你可以使用武器打击为英雄在此次战斗中增加攻击力。要使用武器打击，你需要支付打击费用并横置它。只能在造成战斗伤害以前才能使用武器打击。每场战斗只能使用1个武器进行打击，但是只要你能找到使它重置的方法，就可以进行多次打击。

示例：你宣告你的英雄进攻对手的盟军。横置你的英雄。防御者具有1攻击力和2点生命值。你的英雄有25点生命值和6点伤害指示物。你的英雄有1个重置的2 攻击力的武器，于是你支付了打击费用并横置了它为英雄在此次战斗中+2 攻击力。当战斗结束时，你的英雄对防御者造成2点伤害，防御者对英雄造成1点伤害。防御者受到了致命伤害，被消灭。你在你英雄身上增加1点伤害指示物，现在总伤害变为7。

②使用防具防御：当你的英雄将要受到战斗伤害时，你可以横置防具来防止等于防具防御力的伤害。

3.战斗中的护卫



在你的对手进攻你的英雄和盟军时，如果你有1个具有护卫能力（在它的文本栏中有“护卫”关键字）的重置英雄或盟军，你可以选择它作为防御宣告者。这能力象征着“Tank”职业。许多战士具备这个技能，有些萨满、圣骑士和德鲁伊（在熊形态下）也有。当防御宣告者将要开始防御时，你可以横置具有护卫的英雄或盟军，将它变成防御者，代替防御宣告者。

示例：你的对手宣告让矿脉燃渣科尔作为进攻者，它是1个没有特殊能力的普通圣骑士盟军。你的对手宣告你脆弱的折树者沃斯作为防御者。你希望折树者沃斯能够活下来，你横置了具有护卫能力的钢角守卫。钢角守卫变成了新的防御者，让你的折树者沃斯能够活到下次战斗了。

套牌构筑

在TCG中，必须由你自己来决定套牌的构成。在你用预组的套牌进行几次游戏后，就可以获取更多的卡牌来构筑自己的套牌了。

在构筑套牌时只有几条规则需要遵守：

1.你的套牌至少需要包括60张牌，不包括英雄。英雄在游戏开始时放置进场，英雄并不在套牌之内。



2.在你的套牌中同样的卡牌不得超过4张，除非在卡牌类型栏内标注有“无限”字样，你就可以在套牌内放置任意数量的“无限”牌。

3.有些技能卡只能被具有特定天赋的英雄所使用。这些卡在文本栏内有粗体标注的“[特定天赋]英雄限定”字样。

4.你的套牌中只能包括具有和你英雄相同特性图标的牌。一些中立牌没有特性图标。你可以将其放入任何一个套牌内。

5.有些比赛的规则允许玩家拥有10张主套牌以外的牌作为备牌。如果使用备牌， 备牌中可以包含任何卡牌就像是你在构筑你的主套牌一样。你可以从备牌中换入卡牌在一局比赛中的一盘游戏后。在未来的版本和raid套牌中，将会加入有关备牌的有趣机制。

多人游戏规则

你可以与超过2名玩家一起进行WOWTCG游戏。一旦你清楚2人游戏规则后，你就可以开始多人游戏了。只要记住以下事项：



1.当一个玩家被消灭后，他的所有卡牌被移除出游戏。包括结附到其他玩家卡牌上的技能牌。

2.玩家按照顺时针方向依次执行回合。只有第一个玩家的第一回合跳过抓牌步骤。

3.你队伍中的人物可以攻击任何对立的英雄和盟军。对立的人物是指不属于你控制的人物。

4.对于组队游戏，同一队伍中所有的英雄必须来自同一阵营（部落或联盟）。

5.对于组队游戏，玩家应该交叉就坐。例如，A组和B组之间3对3的游戏应该按照ABABAB这样就坐。换而言之，你的两边都应该是对立组的玩家。

6.当卡牌引用“你的队伍”，它仅仅指你控制的人物。术语“友方”是指你小组中的英雄和盟军。

7.具有护卫能力的英雄和盟军可以护卫友方的任何英雄和盟军。

现开游戏形式



不论你是第一次接触这些卡牌或是差最后一些稀有卡牌就已经构筑完了你的套牌,和任何TCG一样，将有大部分的乐趣藏在这些没有打开的新密封包内。在WOWTCG中,有两种关于密封包的游戏形式：现开构筑和补充包轮抓。这些形式将撕包与构筑套牌的乐趣相结合，并可以使用新卡牌来进行游戏，当你进行现开构筑或轮抓时，你将用你的新卡牌进行游戏，并将会放入你的构筑套牌内。

你可以与任意人数的朋友们一起进行现开构筑。在现开构筑中，每个人需要6个补充包。打开你的6个补充包，浏览你得到的所有卡牌，然后决定使用哪一个英雄。你可以使用任何一个英雄在现开构筑中。一旦你选择了英雄并构筑一个至少拥有30张牌的套牌后，就可以开始游戏了。其余不在你套牌中的牌可以用来做备牌。

当你构筑你的套牌时，确认你是否合理放置了任务和其他卡牌，记住在你的套牌中是否放置了那些卡牌，你可以尽可能的将套牌中的卡牌数量贴近30张的最小值，这样你将最大可能的抓到你想要的牌。

在补充包轮抓中，你需要4～8人，每人需要4个补充包。每个人围坐在一张桌子旁，然后每个玩家打开一个补充包，选择一张卡牌放置到你的套牌中，然后将剩余的卡牌传给左手边的玩家，重复这样做直到此补充包全部被玩家放置在各玩家的套牌中。在第二补充包打开时更换传递方向，然后按照上述方法直到4个补充包都被打开并被玩家放置到各玩家的套牌中。你选择你将使用的英雄——就像现开构筑一样，你可以使用任何英雄，并从你选择的卡牌中构筑一个最少30张牌的套牌，将你套牌不使用的的卡牌作为备牌。



在轮抓中，给你一些构筑现开套牌的方法，就是尽早确认你将使用的英雄。你想在每个补充包中都发现最好用的卡牌，你想在你的套牌中能够拿到最好的牌。所以一个非常重要的问题就是什么特性的牌你能够使用。你也想让各种费用卡牌和各种类型卡牌很好的在一起组合，因为不论你的单张卡牌有多么好，你也无法使用一个有18张防具和4张盟军的套牌，或所有费用都超过5的套牌去取得胜利。

进行现开构筑或是补充包轮抓是一个让你熟悉这个系列很好的方法。因为你要在一个有限的卡牌数量中尽可能的发挥每张卡牌的优点。你将发现你在进行很多次以后的经验可以带到构筑套牌中去。这将增加你提前知道对手套牌中的小诡计，并且将一些很实用的配合带到自己的构筑套牌中。



幽灵虎！兄弟，这东西哪儿来的？哪个副本？哪个声望？哪个任务？

乌龟！1级小号就骑上了，你你你……

为啥钓鱼我站着，你坐着……

相信这些疑问早在WOW世界中传开，本文权充个扫盲文，在这里为大家简单介绍下这些稀有物件的来源，获得方式及兑换方法！

兄弟们，这些稀罕物儿既不是打的也不是声望换的，甚至不是通过魔兽世界游戏中任何方式所能获得的，获得他们的唯一途径是购买——魔兽世界集换式卡牌中文版（以下简称CTCG）！

这种卡牌本身就是一款十分出色的桌面游戏，说白了就是线下的WOW，具体介绍见前文…

该卡牌是由美国暴雪公司授权美国UDE公司制作，由北京新锐地带玩具有限公司全国总经销的桌面游戏，买的时候要看准哦！

到重点了，刮刮卡是这种卡牌游戏中的一类特殊卡牌，出现的几率一般较低，但只要您坚持购买，相信早晚云开月明！

那么简单介绍下上市的和即将上市的几种卡牌。

已上市的刮刮卡



1.远射兰铎

兑换火焰公会袍。这件公会袍制作精良，用料讲究，因为它是游戏中唯一的一件史诗级工会服装！这件公会袍不加任何属性，所以适合任何等级职业。



2.雷首角鹰兽

兑换角鹰兽宝宝适合任何等级职业。



3.海水钳嘴龟

兑换乌龟坐骑。这个坐骑的确在等级为1的时候就可以使用，适合任何等级职业。



4.休息和放松

兑换野餐烤肉架。可以在野外任何地方搭建毯子，烤肉架和阳伞，持续时间3分钟。在烤网架附近的玩家均可以使用烤肉架得到烤肉。



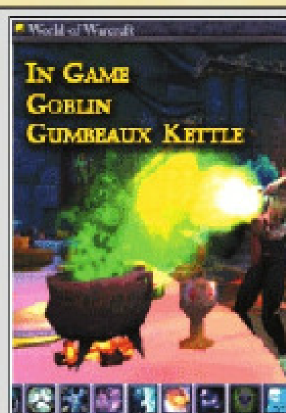
5. 金刚穆克拉

可兑换香蕉护符。召唤超萌的小猩猩宝宝，可不是荆棘谷那只大金刚哦。



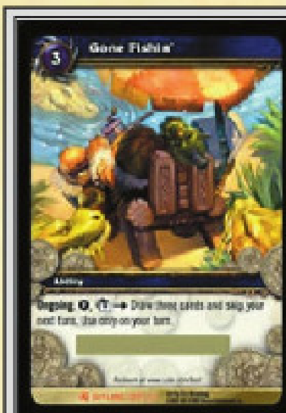
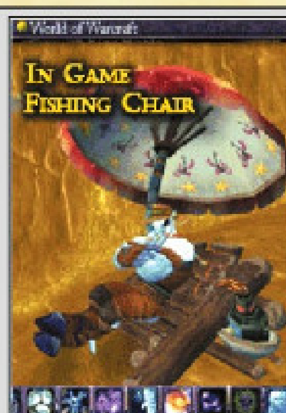
6. 预言

可兑换占卜小鬼。释放占卜球中的小鬼，游戏里玩一次只要30秒CD，小鬼可以回答你的“任何”问题。

7. 地精泡泡汤

可兑换地精汤锅组合。地精浓汤可以让玩家创建一个汤锅分汤给队友，饮用后可使玩家5分钟内随机喷出绿色毒气。

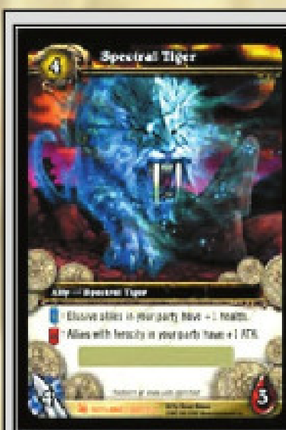
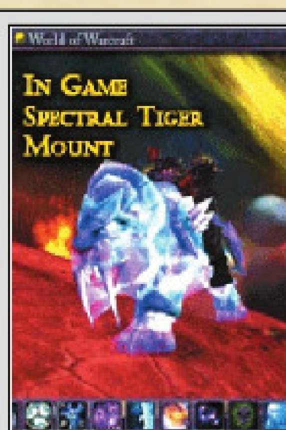
8. 去钓鱼

可兑换钓鱼椅。玩家可以在室外使用钓鱼椅，舒舒服服地坐在上面钓鱼。官方特别推荐在抓钳子先生和观看两个圣骑士决斗时使用……




4. 哈默尔大爷的老式宠物饼干

用途是喂你的非战斗宠物，食用后你的非战斗宠物体形会变大，变大的程度因你宠物的模型而异，总的来说大约和猎人的战斗宠物一般大小。

9. 幽灵虎

可兑换幽灵虎坐骑购买权。只是获得购买权，真正想拥有一只幽灵虎坐骑你还需要有足够的金钱和相应等级的骑术。

5. X-51虚空火箭 传说中的火箭飞行坐骑



本系列卡牌最稀有的物品就是它了，名如其物，这是一个火箭造型的飞行坐骑，和幽灵虎一样，如果你得到了这张宝藏卡，可以凭认证代码去藏宝海湾的蓝多那里兑换，火箭分普通60%速度和史诗280%速度类型，你同样需要相应的骑术才可以使用。玩家可以先兑换普通的火箭，并再用同样的代码购买史诗级火箭

即将上市的三版刮刮卡



1.伊利丹的脚步

通过每张伊利丹的脚步卡牌，玩家可以获得50次使用机会。玩家使用后会在行走和奔跑时身后留下一串绿色发光的脚印。效果在死亡后消失。



2.迪斯科装置

使用后形成一个迪斯科彩球，任何玩家右击后获得“聆听音乐”的增益效果，可以欣赏新增的魔兽世界音轨。玩家并不会强制跳舞，但是右击迪斯科球不限阵营。




3.虚灵掠夺者，即绷带人

使用该卡后召唤虚灵灵魂商人跟随冒险，玩家击杀怪物后灵魂商人会对尸体放出一道闪电以收割灵魂。玩家可以获得经验的怪物被击杀后，灵魂商人会给玩家一定数量的虚灵货币，可以从灵魂商人处换取物品，包括6件套的灵魂商人套装，饮料，扔球，侦测次级隐形（对玩家无效），宠物变形等。

到了最关键的一步，您将如何兑换得来不易的刮刮卡呢？

步骤如下：

1.用硬币轻轻刮掉卡上面的涂层来获得密码。

2.点击http://www.worldofwarcraft.com/misc/promotion.html打开暴雪公司的兑换页面。

3.在暴雪公司的兑换页面上，输入卡上的密码以及您的游戏地区。完成后，您将得到一个新的密码，它能让您在魔兽世界在线游戏中获得您的物品。确保已写下或打印出这个密码，因为密码一旦丢失将无法恢复。

4.登陆您的魔兽世界在线帐号，选择您想使用这个物品的人物。完成这步尤其要小心，因为每个密码只能由1个人物使用。而且这个物品会被绑定，也就是说它一旦属于某个人物，就不能再换给别的人物。这个物品也只能用于1个特定的服务器，因此请您正确选择。如果您选错了服务器，密码也就无法验证。

5.来到荆棘谷的藏宝海湾，找到一个名叫远射兰锋的地精。跟他对话并选择你的密码对应的东西，即可得到相应的奖品啦。

注意：一旦密码在网站上兑换，它就已经“被使用”。因此您务必小心选择正确的区域和服务器。否则，您将承受不能兑换物品的风险。

公司及网站介绍

北京新锐地带玩具有限公司是美国UDE授权中国地区魔兽世界集换式卡牌（WOWTCG）的总经销商，网址：kapai.178.com.

公司实力雄厚，运营团队经验丰富，除魔兽卡牌外，运营多款海外驰名的桌面游戏，注册：Kapai.178.com，您将得到积分，有机会获取魔兽世界集换式卡牌起始包、补充包、刮刮卡、游戏周边、趣味桌面游戏等多种玩家梦寐以求的终极品！

详情请见：Kapai.178.com

还等什么，艾泽拉斯的英雄们，“打劫”的时间到了！



WoW可以离开PC，在桌面进行游戏，这在西方早不是新闻，连WOW自身也是参考卡牌规则来规范各种族职业技能。

以下依次就魔兽中文卡牌的各个版本做个简要说明，当然，即将登场的最新版本自然是当仁不让的主角！

埃泽拉斯英雄传



与WoW历史相似，魔兽中文集换卡（以下简称CTCG）也分为三个阶段，第一版本称为埃泽拉斯英雄传，是在地球上的故事。



话说这第一版本是跟着2007年的第一场雪飘在了我们中间，在这个故事里，没有太多的煽情，却为我们带了一场旷日持久且精彩绝伦的异样战争。

联盟部落两大阵营八大种族的9种职业，通过发动技能、调整盟军、使用装备和完成任务等方式与对方进行队战。暗影步、奥金斧、卡扎克、人马无双等一个个为WOW玩家耳熟能详的名字被创造性的移植到了小小卡牌之上，了无穷尽的组合带来了无法估量的变数。

外域之门

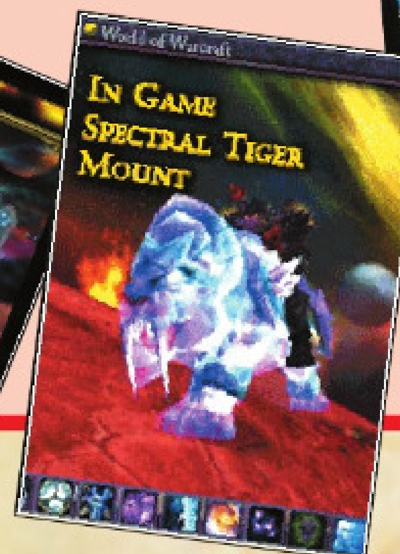


随着TBC的风行，埃泽拉斯的战火烧到了外域，外域之门就是我们所说的第二版牌。

原先的八大阵营增加到了10个，妖媚可人的血精灵MM与血统纯正的德莱尼人闪亮登场！当然，万众瞩目的极品坐骑，超越凤凰与铁甲虚空龙——价值5000元人民币的幽灵虎缰绳终于登陆中国市场，那拉风的银色烟雾，水晶般的硕大身躯不知带走了多少玩家的梦想。









燃烧军团



到重点了，外域之门后，CTCG的英雄们终于直面燃烧军团。

在这新的一版中，为了对抗燃烧军团入侵，联盟与部落结合在一起，但泰罗卡森林沙塔斯城的奥尔多与占星者的精英们也加入了游戏，却利用各自的资源争执不下。

在双方胶着间，血精灵凯尔萨斯逐日者王子在瓦丝琪女士的诱导下加入了燃烧军团，一起叛变有无数联盟与部落的精英，他们形成了规模庞大的第三阵营，就是联盟与部落之外第三阵营——传说中的叛军。





下面两张就是联盟的叛萨与部落的叛法。

在遭受惨重的代价后，部落与联盟终于放下了无谓的争执，齐心协力挫败了燃烧军团的野心，逼出了传说中的一粒蛋！

有意思的是，游戏中的叛军玩家竟可以化身成副本中的强大怪兽，与对方角逐！



楼下就是传说中黑龙公主——女伯爵卡特拉娜·普瑞斯托！

奥尔多与占星者阵营、叛军、伊利丹与人物转化将是新版本游戏的亮点，相信它将带给您无尽的乐趣与享受！

当然，刮刮卡火箭、绷带人的横空出世，也将引领新一轮购卡热潮！

朋友们，我已经没有耐心了，您呢？





本次随增刊附送《魔兽世界》集换式卡牌3张，从中可能开出刮刮卡，能在《魔兽世界》游戏中兑换神奇道具如下：



幽灵虎2张

可兑换幽灵虎坐骑购买权。只是获得购买权，真正想拥有一只幽灵虎坐骑你还需要有足够的金钱和相应等级的骑术。



海水钳嘴龟5张

兑换乌龟坐骑。这个坐骑的确在等级为1的时候就可以使用，适合任何等级职业。

雷首角鹰兽8张

兑换角鹰兽宝宝，适合任何等级职业。

地精泡泡15张

可兑换地精汤锅组合。地精浓汤可以让玩家创建一个汤锅分汤给队友，饮用后可使玩家5分钟内随机喷出绿色毒气。

休息与放松20张

兑换野餐烤肉架。可以在野外任何地方搭建毯子，烤肉架和阳伞，持续时间3分钟。在烤网架附近的玩家均可以使用烤肉架得到烤肉。

具体兑换方法，请参看正文“刮刮卡兑换”部分。我们希望幸运地骑上幽灵虎的玩家，能够秀张靓照给我们（当然是指游戏中角色的靓照），同时要注明自己是哪个区哪个服的玩家，角色ID是什么，发送到linxiao@popsoft.com.cn（别忘了附上你的地址和邮编等信息），我们另有一份小小的礼品相送。



魔兽世界集换式卡牌 代理商一览表

序号	卡店	店主	电话	手机	地址
北 京					
1	中关村E世界卡牌	老李		13601115049	北京市海淀区中关村E世界B1层C区动漫流行馆
2	小街卡店	周大素	010-64008675	13901048441	北京市东城区交道口东大街4-28二楼(22中对面)
3	科苑书城卡店	老韩		13501000733	北京市海淀区北蜂窝中路甲8号科苑书苑
4	卡豆万智牌西单店	窦如庄	010-51813010	13701382358	北京市西城区佟麟阁路 38 号
5	魔卡公园	王洋		13488730330	朝阳区团结湖水碓子中路第三中学边上
6	爱卡时尚馆	高振兴		13366628272	北京海淀区清华大学北门华澜园
7	北京中关村知春路卡店	王强	010-82674322	13681202367	北京市海淀区知春路128号泛亚大厦一层102室
8	蓝星卡牌俱乐部	陈亚辉	010-64052767	13301168080	北京市西城区鼓楼西大街甘露胡同1号
9	东方奥博图书销售中心	赵大姐	010-64213196		北京市东城区和平里一区3号 （地铁5号线和平里北街出口）
10	北京新华育苗地卡牌店	许铮	010-86225751	13716554106	北京市通州区车站路8号九连环商城一层(北门)
11	利清卡牌店	杨艳明	010-63154085	13260268225	北京市宣武区万源夹道18号(琉璃厂15路汽车站路西胡同里面)
12	问号玩具店	熊巍		13811242870	北京市东城区和平里6区8号楼北京新星火炬文化用品交易市场66号
13	爽朗软件	杜雪童	010-66551533	15810980375	北京市西城区太平仓胡同丙1号
14	北京课外时间动漫游戏休闲店	吴战	010-82615517	13001130861	北京市海淀图书城步行街29号石头记南
15	五道口清华东门店	赵晨	010-62781884	13910031809	北京市海淀区清华东路东升大厦C座底商6排3号数码图片社
16	北京石金GAME店	李冰冰	010-87713252	13401186726	北京市朝阳区平乐园电子市场二层15号
17	北京创意无限图书销售中心	孙庆东	010-62167753	13240418006	北京市海淀区北三环金五星电子市场13通道991号
18	幻影游戏卡牌店	刘舵	13910875851	13611340251	北京市海淀区五棵松中路27号(金沟河路口西南侧老家肉饼旁边)
19	北京万朋商城点卡专卖	王晶	010-51076505	13146707460	北京市崇文区沙子口万朋办公用品商城3B27号(电梯旁边)
20	丰盛牌店	周大春	010-66050325	13161978269	北京市西城区灵境胡同6号楼8门003室(临街半地下室门脸房)
21	北京景行厅动漫卡牌店	刘林		13810400564	北京市海淀区万寿路南口古庙旅馆门脸房13号
22	开立卡牌店	李开立		13521209657	北京市海淀区万寿路(西翠路东口,五棵松奥运场馆东侧) 育英中学东侧物美超市
上 海					
23	上海童梦文庙店	SAM		13818053295	上海市文庙路124号
24	上海童梦	戚成威		13719310705	上海市浙江中路229号百米香榭2楼209室
25	上海冠智瞿溪店	MAX		13671870277	上海市黄浦区瞿溪路309号2楼 （近西藏南路）
26	上海冠智卡牌店	MAX		13671870277	上海市浙江中路229号百米香榭2楼224B
27	上海豪比卡牌俱乐部	高陈		13761489007	上海市黄浦区白河路37号102室
28	上海豪比黄浦分店	高陈	021-68453590		上海市黄浦区文庙学工街10号
29	汇城卡牌店	朱玮荣		13601941744	上海市徐汇区龙川北路153号
30	动漫模型坊	黄炯		13310026702	上海市零陵路299号(靠近枫林路)
31	上海幻想卡牌	白明智		13818191615	上海市康桥康花路11号
32	上海幻想镇坪路店	白明智		13818191615	上海市中山北路2185弄14-1号 （地铁3、4号线镇坪路站下来过中山北路）
36	上海文芳文化用品	张富建	021-54376223	13918216397	上海市闵行区莲花南路1188弄20号（春城商业街）
39	上海藏宝海湾卡牌店	张昀	021-65418603	15900656651	上海市杨浦区大连路756号 (地铁4号线大连路站1号出口右转步行5分钟)
41	旺角卡铺	施惊世		13661758378	上海市静安区淮安路808号101室
44	银月城卡牌俱乐部	金老板	13501900202	13916897505	上海市虹口区车站南路39号310
45	FF桌面游戏吧徐汇店	张华		13061765162	上海市虹桥路18弄实业公寓28号24D
江苏省					
46	翻云万智牌店	杨宜恺	025-84454594	13951890345	南京市珠江路一枝园16号110室
48	藏宝海湾棋牌	施培健		13813710489	南通市崇川区城南东苑10幢37号
49	卡通球星卡店	褚宁		13862598977	苏州市锦帆路79号南侧穿心街16号 （人民路饮马桥站东南侧路口往东50米）
51	无锡奇幻卡牌世界	王逸炜		13812020580	无锡市竹园里58号
53		汪柄屹	0571-86182110	15851722290	江苏省淮安市清河区淮海北路76号1幢701室
54	雅免网络－三墩店		88943323		杭州市三墩镇三墩街113号
55	雅免网络－滨江店		87855761		滨江区明志路117－143号
56	雅免网络－地图鱼店		86934088		下沙经济开发区2号大街文苑风情小区16－16－2
57	雅免网络－未名店		86977397		杭州下沙经济开发区4号路物美超市旁边以东200米
58	雅免网络－小和山店		85229276		留下镇小和山高教园区科技大学学生宿舍旁

59	雅兔网络－锦阳店		86934866		下沙经济开发区锦阳人力公寓七幢一楼
浙江省					
60	杭州暴风城	郝轩轩		13706710521	杭州市长板巷石灰坝9－1号2楼(浙工大西门)
61	幽暗城魔兽卡牌俱乐部	韩孝晶		15825501528	杭州菜马九十六亩头52号（城市大学后门）
62	杭州沙塔斯卡牌俱乐部	倪超	0571－88826021	13777858538	杭州市信义坊商街75号（好久不见咖啡厅内）
63	博克兰球星卡专卖店	丁韬	0571－85189448	13588868001	杭州市体育场路53－1号
64	宁波普天软件	黄莉	0574－87683185		宁波市天一数码广场A125
广东省					
81	无忧界卡牌玩具模型店（总店）		020－83602723		广州市盘福路添濠北街31号地下
82	无忧界卡牌玩具模型店（东山分店）		020－87671439		广州市中山一路水均南街17号地下
83	广州中旅童梦		020－83278956		广州市中山五路219号中旅商业城负2层F29铺
84	广州东山童梦		020－83278956		广州市东山龟岗大马路１号珀东商业广场负一层G202铺?
85	十方动漫玩具	林东源	020－61281579	13631388169	广州市越秀区东山龟岗大马路1号珀东商业广场G层090号
86	毅鸣坊动漫卡牌店（地王广场店）			13570963301	广州市较场西路26号地王广场负3层 3379铺
87	毅鸣坊动漫卡牌店（荔湾店）			13570963301	广州市荔湾区光复北路芦荻街221号
88	广州市趣乐百货店（黄华路店）			13710483486	广州黄华路，越秀桥车站下车直行第一个路口，广大附中对面
89	广州市趣乐百货店（东风东店）			13710483486	广州市东风东路７８０号顺景百货店
90	广州御玩堂		020－84256293		广州市海珠区江南西紫玉大街１４号之三
91	执信南玩具店		020－87332408		广州市执信南路51号
92	创梦万智牌俱乐部	杨征岩	020－37598740	13822280123	广州市法政路湛家大街17号107
93	创梦界	杨征岩		13822280123	广州市吉祥路1号动漫星城西区负二层夹层A037铺
94	阳一玩具专门店		0769－23103723		东莞市城区和阳路和阳大厦35A
95	一帆文具精品店		0750－8717773		江门市建设路32号
97	幸运之店			13710476011	广州市海珠区下渡路六中校办厂南侧2号
103	百分百商店		020－83585382		淘金北路22号之9
106	诚貅电脑		020－81320252		广州市中山六路中六电脑城三楼C03档
111	无忧界玩具卡牌店			13560048342	广州市海珠区前进路40号5楼5B71－5B72
117	任我行电子游戏中心		020－83884210		大沙头路21号海印广场3楼A101任我行电子游戏中心
119	状元卡牌店			13719337008	广州市越秀区北校场路29号（环市小学后面）
黑龙江省					
65	哈尔滨飞人球星纪念品店	高哲		13009999621	哈尔滨南岗区上夹树街52号
66	哈尔滨学府万智牌店	刘洋		13936246865	哈尔滨南岗区学府路38号六合商场36A
67	哈尔滨秋本动漫和兴店	姜海东	0451－84020047	13836102534	哈尔滨市南岗区和兴路72－4号
68	齐齐哈尔秋本动漫店	王新朋	0452－6166345		齐齐哈尔建华区湖西综合楼网点7号
吉林省					
69	长春玩模时代玩具行	王挺	0431－88972988	13194309633	长春市桂林胡同与长庆街交汇处玩模时代
70	大众科技图书软件店	于中安	0432－2486201	13596365381	吉林市光华路6号物华电脑城三楼3009号
71	卡卡卡牌俱乐部	唐克	0431－86817333	13943138988	长春市朝阳区宽平大路9号一门（十字路口，十中方向）
辽　宁					
72	沈阳星源卡牌大本营	张伟民		13516087427	沈阳市和平区和平南大街18甲2号(东宇书店南50米)
73	球星卡牌精品店	陈伟		13236602918	沈阳市皇姑区黄河南大街35号(黄河立交桥下)
74	沈阳彬彬卡牌	薛彬	024－62565505	13238830337	沈阳市沈河区西顺城内街79＃77门
75	大连宜兴紫砂	金一		13842612542	大连市沙河口区美丽巷29号105（白山路 建兴肥牛对面）
76	大连罗格镇动漫	赵振楠	13840990860	13998621563	辽宁大连开发区昌临商务大厦电子城地下71＃
77	大连幻颖塔塔动漫周边店	塔林夫	0411－62897255	13904081232	大连市中山区平阳街4号1－1幻颖塔塔动漫周边
78	蓝翔专营店	陈鑫		13998195787	辽宁鞍山市景子街5楼135
79	辽西巫妖王魔兽世界卡牌总店	张旭	0416－2605375	13704161973	辽宁省锦州市凌河区解放路六段12－9号
80	大连蓝鹰图书发行部		0411－62910106		大连市西安路图书城B－9号
81	超粤电子	李杰	13050543816	13009412712	大连市开发区大商电子城2楼
82	江湖网络	于谨侨		15942677751	大连市开发区麦凯乐地下精品街
83	S55卡店	肖楠		13998552251	大连市高新园区好又多动漫新天地S区55号
内蒙古					
84	内蒙卡迷礼品店	盛武	0471－2281990	15547139478	内蒙古呼和浩特市大学路文化商城卡迷礼品店（111号）



85	包头鸿业科技有限公司	辛鸿	0472-2100963	13015053070	包头市昆区乌兰道30-8号（海德电脑城东50米）
86	内蒙通辽酷卡集	王拓		13404857577	内蒙通辽市明珠花园门面房（五中对面）
天津市					
87	天津星智联盟卡牌专卖	及树一	022-81611846	13820512161	天津市和平区滨江道208号友谊新天地B区负一层(5号通道口)
88	得宁桌游俱乐部	王大为		13920844008	天津市南开区广开四马路格调春天138号
河北省					
89	廊坊动漫卡牌屋	周磊		13785594294	廊坊市大厂回族自治区永安路动漫卡牌屋
90	邯郸学步卡牌	李晶	0310-6189307	15343105386	河北省邯郸市北关街甲6号（学步桥南100米路西）
河南省					
91	郑州星界软件	张永刚	0371-65998691	13523405362	郑州市花园路与纬二路向东50米
山东省					
92	济南卡族科技	刘玉海	0531-86942429	13954160174	济南市山大路129-2号百江燃气北邻
93	青岛名将工房动漫游戏店	杨威	0532-82831205	13001664000	山东省青岛市茌平路19号
94	青岛斗智万智牌俱乐部	王浩	0532-82883230	13853256424	山东省青岛市市南区文登路9号天泰体育场东区1层138室
95	金石软件	姚秀云	0535-6642862		山东省烟台市三站科技市场111室
96	智能玩具店	米翔		13563782568	山东省济宁市 市中区 税务街中段 路南
安徽省					
97	游戏部落	许潇		13637063520	安徽省合肥市安庆路141号
福建省					
98	游戏秀电玩	陈阳	0591-87878557	13799950681	福州市鼓楼区鼓屏路77号（卫生厅旁）
99	福州益平电子游戏总汇	林文		13905010674	福州市鼓楼区安泰中心A区12号
100	厦门魔漫堂	林立		13860432642	厦门市厦港新村46号之三101店面（华侨中学旁）
101	厦门金科达诚森店	潘春楠	0592-2204681		厦门市湖滨南路电子城诚森电脑市场B11
102	厦门心飞扬健智游戏推广站	陈春林	0592-5360829	13606010200	厦门市思明区信义里10号之一104
山西省					
103	星之领域动漫店	王建勇		13453130143	山西省太原市迎泽区侯家巷18号星之领域动漫店
陕西省					
104	西安奇幻吧	王学慧		13519156377	西安市太白北路260号太白宾馆3楼304
105	神州软件	李海龙	029-87671257		西安市雁塔路中段2号兵工大厦1008A号
湖北省					
106	幻想兵团	董斌		13971395575	湖北省武汉市硚口区崇仁路站邻商业街11铺（武汉市第11中学对面）
107	奥秘卡牌	钟健		13995699990	武汉市江岸区黎黄陂路2号
湖南省					
108	长沙魔兽卡牌专营店	向导	0731-4592166	13787105421	湖南省长沙市五一广场新大新B栋1102
四川省					
109	骑兵动漫	王渠东	13880488006	13708062769	成都市百脑汇电脑城5楼A03（PS2隔壁）
110	成都晨枫动漫	强群霞	028-66422927	13980557833	成都市新南路87号附27号
重庆市					
111	重庆亦趣坊桌面游戏会所	吴波	023-66391876	13399888076	重庆市解放碑洪崖洞1楼酒吧街
112	重庆杜氏连邦软件	杜小莉	023-68791144	13708322336	重庆市石桥铺赛博电脑城4楼A16
113	重庆动漫基地			13983107665	重庆市江北区泰兴E世界一楼159号
广西省					
114	晶合软件文化市场店	庾小姐	0771-2621521		南宁市新民路6号文化综合市场A座三楼22号
115	角斗士魔兽卡牌万智牌专营店	覃安平	0772-3139901	13517607845	广西柳州商业文化广场 D栋二层D213 D215(箭盘山对面)
116	广西桂林瑞利软件	魏筱华	0773-2865063		桂林市滨江文化图书市场C层26B
云南省					
117	昆明山口山卡牌	李俊		13759537957	云南省昆明市云纺花鸟市场内
甘肃省					
118	兰州卡牌	张龙		13893433704	兰州市城关区畅家巷116号402室
深圳					
119	像素点数码电玩	徐刚		13510244613	深圳市罗湖区百货广场负一楼柠檬街A30
	久圣东门形象店	姚先生	0755-82206258		深圳市罗湖区新园路西华宫一楼 G-08号
	前程达（布吉店）	袁志斌	0755-28533633		深圳市布吉中兴路世纪电脑城二楼042BENQ店
	拓劲电玩（TOPGAME）	胡博		13590379501	深圳市福田区红荔路深圳书城中心书城N212
	新华瀚电子科技书店	陈文红/王异璇	0755-26075514		深圳市南山区学府路西部电子时代广场2-149,150
	港深科技发展有限公司	魏红凯	0755-61315156		深圳市南山区赛格电子市场三楼3C12
	轩辕图书文具	斐振学	0755-26621346		深圳市西丽新围村学生公寓斜对面
	深圳市求实图书有限公司	黄小姐	0755-25884648		深圳市罗湖区东门太阳广场六楼东门书城

注：以上卡牌还可在卓越（www.amazon.cn）和当当网（www.DangDang.com）购买。

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN

零售价：￥29.8元

（2008）京新出报刊增准字第（563）号